JÁTÉKOSOKTÓL JÁTÉKOSOKNAK

148 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

04 TELJES JÁTÉK HOSTILE WATERS ANTAEUS RISING



[bemutatók]

ENTER THE MATRIX
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

[ismertetők]

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
FREELANCER > MASTER OF ORION 3

[hardver]

LOGITECH CORDLESS KONTROLLEREK
HOGYAN MŰKÖDIK A MEMÓRIA?

NOKIA 5100 > ÉLET AZ ÖREG HARDVEREN TÚL > NOMAD JUKEBOX ZEN

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

SPLINTER CELL VÉGIGJÁTSZÁS
C&C: GENERALS VÉGIGJÁTSZÁS

> 1645 Ft

9 771588 929007 00304

2003/04


A hónap legjobb freeware-ei a CD-n
MAGYAR PC MAGAZIN
www.pcmagazin.hu
GÉP
Rajzpályázat 2002 eredményhirdetés
Honosító Műhely – programok magyarul
Magyar Internet Explorer 6 Sercice Pack 1
Magyar Microsoft Office XP Service Pack 2
Magyar Windows XP Service Pack 1
CD V.
2002/12., CD 5.
G.F.H. Kft.
KOffice 1.2 Debian Linuxhoz
Videofeldolgozáshoz: AviSynth 2.06 • VirtualDub 1.4.11
Játékdemók: FIFA 2003 • Need For Speed Hot Pursuit 2 •
Quake I Tenebrae
CD-törés ellen: Nero DriveSpeed
Bootmanagerek
KASPERSKY ANTI-VIRUS Lite
Honosító Műh
Freeware cs
ECOBIT • InCash • Inform • IQtató
Minorg • Polyware • Profi •
Provimax • Szoftver ABC


...Óvjuk értékeinket...
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

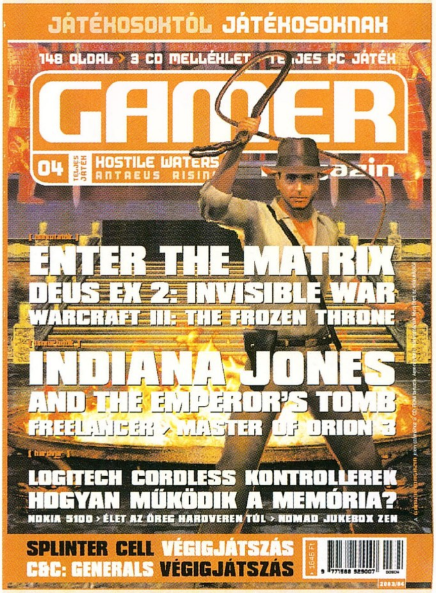
TARTALOM

INTRO

Örömmel jelenthetjük be, hogy immár végérvényesen megérkezett a tavasz. Vége a fagyoskodásnak, a méteres hótorlaszoknak és a didergető mínuszoknak. Szép lassan beindultak az első negyedéves pénzügyi eredményeket befolyásolni hivatott megjelenések is. Itt van mindjárt a Microsoft üdvöskéje, a Freelancer, mely a klasszikus Elite nyomdokain haladva készül újra divatba hozni az űrszimulátorokat. Stratégiai fronton a Praetorianst kell kiemelnünk, nagyon rég játszottunk már ilyen jót és sokat valós idejű stratégiával. Csalódnunk kellett viszont a Master of Orion 3-ban, és nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket a Project IGI 2-sem. Az utolsó utáni pillanatban került be a tesztek közé az orosz fejlesztésű IL-2 kiegészítője, amelyben a második világháború kevésbé ismert csatáiban mérhetjük össze a tudásunkat a Vörös Hadsereg pilótáival. Tesztelésre került a Nascar-sorozat utolsó epizódja is, minden szimulátorrajongónak kötelező olvasmány.

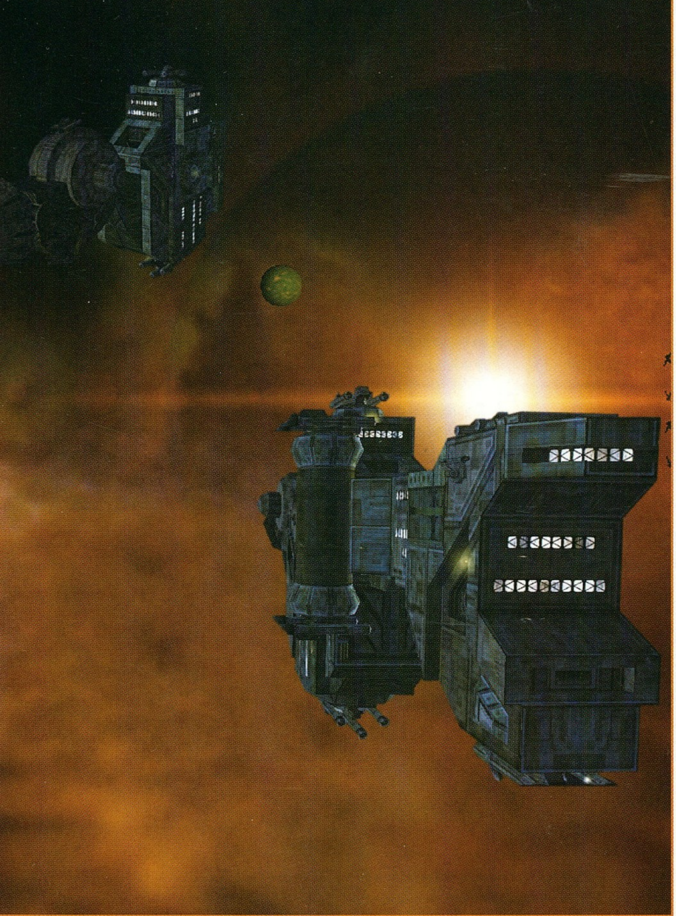
E havi teljes játékunk sikeresen ötvözi az akciót a stratégiai elemekkel. Érdemes kipróbálni, a közel harminc küldetés hosszú hetekre a képernyő elé szegezi az óvatlan játékost. Megéri alaposan szemügyre venni a két CD-ből álló hagyományos mellékletünket is, rengeteg érdekes anyag került fel a korongokra.

Nincs más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjak az új Gamerhez, és ne feledjétek, továbbra is várjuk véleményeteket az újsággal kapcsolatban, legyen az akár pozitív, akár negatív. **GAMER TEAM**



A HÓNAP JÁTÉKA

Mélyről fakadó tompa fájdalomként sajog lelkemben az értékvesztés okozta bánat. Vágyakozás a régmúlt szép időkre, amikor egyes játékok éjszakákon át a képernyő elé bilincseltek. Manapság ez nem történik meg – vagy a játékok változtak meg, vagy én. A hajnal első fényei már az ágyamban érnek, nem a képernyő előtt görnyedten, egeret szorongatva. Vagy mégis? Néha megismétlődhet még, ami elmúlt?
A Freelancer megválaszolta a kérdést. Három átvirrasztott éjszaka után, karikás szemekkel ülök a monitor előtt, és harcolok a lelkiismeretem ellen. A kötelességtudat cikket íratna velem, ám a játékos egyre csak Freelancerezni vágyik.



FREELANCER

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
Hírszerkesztő: Dr. Kéghly Judit (judit@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Broáf

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese,
Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu **nyúl** nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu **grath** grath@mail.datanet.hu
oldman oldman@axelero.hu **brazil** brazil@ipma.hu
szabó dani freeboy@buli.net **ppéter** ppeter@cdgrab.hu
phoenix phoenix@rpg.hu **joshua** joshua7401@hotmail.com
lazi lazi@freemail.hu **tatcom** tatcom@msn.com
flex flex@webit.hu **laa-yosh** ly@3dluvr.com
papabear voith02@axelero.hu **kápé** peter.g.keri@aexp.com

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Üdvözlök minden kedves olvasót e havi dupla demó CD-s számunk alkalmából! Az egyetlen korongot foglaló Hostile Waters című teljes játékunknak hála ebben a hónapban majdnem másfél gigabájtnyi hely jutott játékdemókra, animációkra és a szokásos egyéb érdekességekre. Szükség is volt ekkora helyre, hiszen a februári-márciusi demófelhozatal igencsak méretes programokat hozott magával, amelyeket nagyon szerettünk volna megosztani veletek.
Elsőként itt van a Freelancer kipróbálható változata (144 MB), amelynek köszönhetően megbizonyosodhattok afelől, hogy nem volt hiábavaló a sokéves várakozás, és a Microsoft ismét bebizonyíthatta, hogy az általa forgalmazott játékokba érdemes bizalmunkat fektetni. Azután – a többszereplős változatot követve - végre megérkezett a Raven Shield single-demója is (223 MB), amely egyszerűen szólva szinte letaglózott minket a lábunkról. Ezen felül megérkezett a Futuremark gigászi méretű benchmark programja is, amelyről az előző alkalommal ugyan lemaradtunk, de mostanra sikerült helyet szorítanunk ennek is.
Mi mást is ajánlhatnék még korongjainkról, ha nem állandó rovatainkat? Természetesen a dupla CD rovatvezetőink számára is sok örömet jelentett, hiszen szabadjára engedhették eddig alaposan kordában tartott megabájtigényüket, ezért az Autószimulátorok rovattól kezdve egészen a Medal of Honorig bezáróan sok-sok kiegészítő, animáció és egyéb hasznos program került fel mellékletünkre. Mindezeket a szokásos helyen, a rovatok menüpont alatt megtalálhatjátok. Mindehhez jó csemegézést kívánok! ■ CHRIS

FREELANCER

A pár éve megjelent Starlancer című űrhajószimulátor megjelenését követően már felrebbentek az első hírek a játék folytatásáról, a Freelancerről. Hamar kiderült, hogy a hagyományos lövöldözős stílus helyett valami egészen más játék kezd kibontakozni a fejlesztők asztalán, amely jóval inkább fog hasonlítani a Privateerre - azaz ezúttal a készítők a teljes interaktivitásra helyezik a hangsúlyt. A siker szinte garantált volt, a játékostársadalom már évek óta ki volt éhezve a modern Elite-re, és most végre itt van. A Freelancer egyetlen szóval jellemezve remekmű, amiről - a játszható demónak hála - most ti is megbizonyosodhattok.



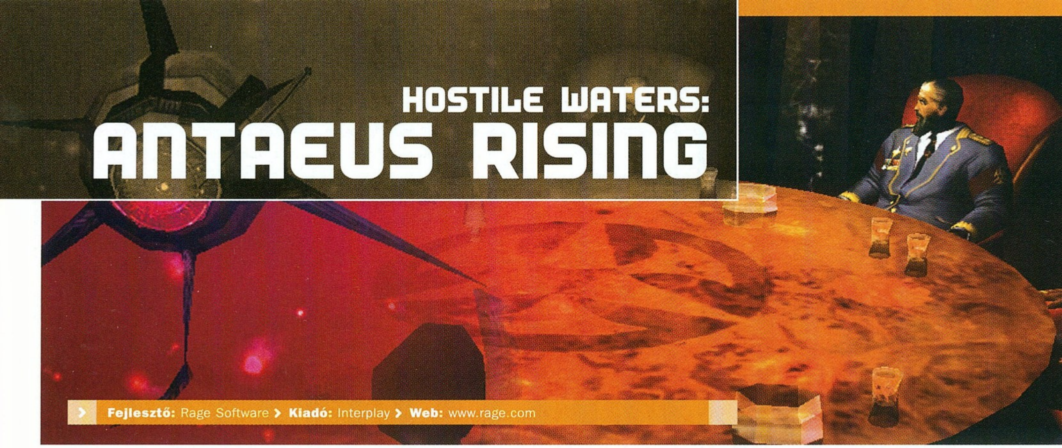
RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Nem tudok elfogulatlanul vélekedni erről a játékról, ugyanis a Rainbow Six sorozatot mindig is személyes kedvencemnek tartottam. Most, hogy végre valahára lassan kezünkben a teljes verzió, és volt szerencsém kipróbálni ezt a hatalmas méretű demót, tudom, hogy mire számíthatok; az 1998 óta megszokott, minőségi játékélményre, aminek az igazi akciójáték-rajongók képtelenek ellenállni. A harmadik részt illetően egyelőre annyit mondhatunk, hogy jóval kiforrottabb, mint elődjei. A mesterséges intelligencia döbbenetes változáson ment keresztül, a játék grafikai motorja pedig az új Unreal Warfare, amelyet remélhetően már nem szükséges bemutatnunk.



További játékdemók a mellékletünkön: Championship Manager 4 › Restaurant Empire › World of Outlaws › **Javítások:** 007 James Bond Nightfire v1.1 › Arx Fatalis v1.16a › C&C Generals v1.03 › Grom v1.3 EU › SimCity 4 EU v1.0.242.0 › Splinter Cell v1.1 EU › Syberia SP3 EU › Unreal 2 Eax Patch › Unreal Tournament 2003 v2199 › **Háttérképek:** Homeworld 2 › DOA Beach Volleyball › C&C: Generals (2db) › Midnight Club 2 › Neverwinter Nights › The Sims Online › Unreal II: The Awekening › WarCraft III: Frozen Throne › Rayman 3 › Freelancer (6db) › Indiana Jones and the E. T. (3db) › Praetorians (4db) › Nascar Racing 2003 (6db) › Splinter Cell (3db) › **Friss programok a Turkálóban:** DivX 5.0.3 Pro › RadTool v1.5t › VobSub v2.23 › Norton Antivirus frissítés (2003/03/10) › CDRWin 3.9c › CloneCD 4.2.0.2 › FAR Manager 1.70b4 › Total Commander 5.51 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 › GetRight 4.5e › ICQ Pro 2003a build #3800 › ICQ Lite build #1150 › Internet Download Manager 3.13 › No Frills Timer 2.1 › mIRC 6.03 › Capture Express 1.1a › CaptureEze Pro › HyperSnap-DX 5.04.02 Magyar › SnagIt 6.1.3 › ACDSee 5.0 › IrfanView 3.80 › CDex 1.50b10 › Winamp3 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.30 › Regcleaner 4.3.0.780 › AutoMate 5.0.4 › WinAce 2.20 › WinRar 3.11 (Magyar) › WinZip 8.1 SR-1 › DirectX9 › Nvidia detonator driver 41.09 (win9X/ME/XP/2k)

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING



Fejlesztő: Rage Software > **Kiadó:** Interplay > **Web:** www.rage.com

Mindig voltak olyan különcködő cégek a játékszoftver-piacon, akik a biztos bevételnek számító megafolytatásos vagy klóntucat játékok helyett új ötletekkel próbálkoztak. Az eredetileg angol illetőségű – és azóta sajnos megszűnt – Rage Software nevét legelőször talán az Incoming címre keresztelt 3D-s akciójátékuk megjelenése után kezdtük jegyezni (bár a cég már a nyolcbites konzolok idejében is jelen volt a piacon). Több sikeres és kevésbé sikeres projekt elkészítése után „zavaros vizekre eveztek". Belefogtak egy hibrid stílusú játékba, amelyik merészen ötvözte a 3D-s akció és a valós idejű stratégia elemeit. Bár azóta több, pont ezt a két stílust keverő program is napvilágot látott, de akkor még nem lehetett tudni, hogy a vásárlók miként fognak erre reagálni. A Hostile Waters végül 2001 nyarán került az üzletek polcaira. Hogy üzletileg mennyire lett sikeres, azt sajnos nem tudom, de anno szinte minden fórumon – így nálunk is – jó értékelést kapott.

A történet a közeli jövőben, a földön játszódik. A harmadik világháború után az emberiség végre megtalálta a béke útját. A technikai fejlődés egyik legnagyobb vívmányát, a nanotechológiát alkalmazó Creation gépeket ingyenesen a polgárok rendelkezésére bocsátották. Ezek a „minden utcasarkon" megtalálható publikus szerkezetek pusztán energia felhasználásával atomi szinten képesek bármit előállítani, legyen az étel, ital, ruházat vagy bármi. Az élet maga volt a Kánaán.

De mindig vannak olyanok, akiknek az adott helyzet valamiért nem tetszik. Titokban már szervezkedik egy anarchista társaság, kiknek érdekei (ahogyan ez sajnos manapság is történik) arra irányulnak, hogy megbontsák a békés együttélés egyensúlyát. Ennek egészen egyszerű és prózai oka van: a pénz. A békés világot az orvtámadás persze felkészületlenül éri. A védekezés egyetlen reményét egy hajó jelenti. Az Antaeus az előző háború óta békésen pihen hullámsírjában. Az aktiváló jelre a hatalmas gépezet újraindul, és a felszínre emelkedik. Már csak megfelelő kapitányt kell keríteni, hogy szembenézhessen az ellenséggel.



A Hostile Waters első ránézésre riasztóan bonyolultnak fog tűnni, de ezt csak azért érezzük így, mert nagyon eltér a tucatjátékoktól (szépen végig kell játszani a tutorialt). A játék menete alapvetően két részre bontható. Az egyik fele az Antaeus fedélzetén zajlik (ilyenkor megáll az idő). Itt egyrészről lehetőségünk van a stratégiai térképen ügyködni (parancsokat osztogathatunk az egységeinknek), másrészről itt tudjuk legyártani a Creation gépezettel az egységeinket. Ezeket a masinákat persze „valakiknek" irányítani is kell. És itt jön a duplacsavar! A Soulcatcher (lélekgyűjtő) technológia lehetővé teszi, hogy a hajón szolgálatot teljesítő katonák teljes tudatát chipekbe ágyazzák. A harcjárműveket így hús-vér piloták helyett ilyen szilíciumba átültetett tudatok fogják irányítani. Ha az adott egység a harc folyamán megsemmisül, akkor sincs „senki" veszve, hiszen az újra legyártott járműbe ismételten „beültethetjük" ugyanazt a pilótát! Természetesen minden tudatnak megvan a maga „szakterülete", vagyis hogy milyen jármű kezelésében jártas. Adott esetben persze „bárkit" beültethetünk például egy energiagyűjtő masinába (amelynek igen fontos a szerepe), legfeljebb eleresztjük a fülünk mellett a rosszalló megjegyzését (pl. fiam, én tankpilóta vagyok, nem szemétszedő!). Tudatchip nélküli járművet ugyan lehet gyártani, de csak akkor érdemes, ha magunk akarjuk irányítani. Ugyanis csak a Soulcatcher chippel felszerelt járműveink tevékenykednek önállóan (ami akár rossz is lehet), például támadás esetén felveszik a harcot az ellenséggel. Ennek egyenes folyománya az, hogy relatíve kevés egységet kell menedzselnünk a térképen (nincs esztelen tank rush!).

A kinti világ 3D-s nézetére átkapcsolva szembesülünk a játékmenet második felével. A grafikus motor által életre keltett hadszíntér még mai szemmel nézve is kimondottan jól néz ki. A szépen lemodellezett tájat gyárak, épületek, kikötők és sürgölődő emberek teszik életszerűvé. A legyártott egységeink tevékenykedését szemmel követhetjük, de átvéve az irányítást saját magunk is navigálhatjuk őket a terepen. Erre viszonylag sokszor lesz szükségünk, és persze jól is esik néha saját kézzel felaprítani az ellenséges épületeket vagy járműveket. A játék legelején még az energiagyűjtő lánctalpast is nekünk kell kiszállítani egy teherhelikopterrel a megfelelő pozícióba! A későbbiekben a talált járművek roncsainak beszállításában vagy az új technológiák megszerzésében is jobb a „személyes" közreműködés. A vezérlést természetesen akármikor visszaadhatjuk a chippilótának, aki a helyzetnek megfelelően viszi tovább a harci masinát.

A Hostile Waters a kora ellenére szép grafikával, döbbenetesen eltalált hanghatásokkal és ötletesen felépített játékmenettel rendelkezik. Még erőmű sem kell a futtatásához, így csak ajánlani tudom mindenkinek.

SAKMAN





TOPLISTÁK

USA

1. Command & Conquer: Generals
2. Sim City 4
3. Splinter Cell
4. Battlefield 1942: Road to Rome
5. The Sims Deluxe
6. The Sims: Unleashed
7. Unreal II
8. Zoo Tycoon
9. Battlefield 1942
10. Medal of Honor: Spearhead

ANGLIA

1. Command & Conquer: Generals
2. Splinter Cell
3. The Sims
4. The Sims: Unleashed
5. Sim City 4
6. IGI 2: Covert Strike
7. Praetorians
8. Unreal II: The Awakening
9. Grand Theft Auto 3
10. American Conquest

AUSZTRÁLIA

1. Command & Conquer: Generals
2. The Sims Deluxe
3. Unreal 2
4. Sim City 4
5. The Sims Unleashed
6. Age of Mythology
7. Battlefield 1942: Road to Rome
8. Civilization 3 Play the World
9. WarCraft III
10. The Sims: Hot Date

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Star Wars Galaxies
2. C.S.I.
3. Rainbow Six: Raven Shield
4. Delta Force: Black Hawk Down
5. Neverwinter Nights: Shadows of Unrentide
6. Indiana Jones and the Emperor's Tomb
7. Shadowbane
8. Doom III
9. Anno 1503
10. EVE Online: The Second Genesis

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS

1. Raven Shield single player demo
2. Freelancer demo
3. Pro Race Driver beta demo
4. Praetorians multiplayer demo
5. Splinter Cell demo 2
6. Battlefield 1942 multiplayer demo
7. Raven Shield multiplayer demo
8. Restaurant Empire demo
9. Magic the Gathering Online demo
10. Unreal Tournament 2003 demo v2206

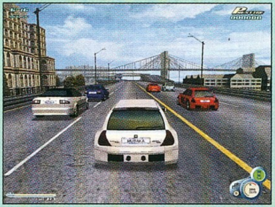
A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Itt a tavasz, nyílnak a virágok és a kiállítások. Így aztán a hírek és a bemutatók között két beszámolót is olvashattok a májusi E3 előtti, már most is igencsak színes kavalkádokról. Úgy tűnik, idén sem fogunk unatkozni, sőt...

Ebben a hónapban nem lesz hely az „értékes foltok" kiemelésére, de a CD-mellékletünkön minden fontos patch-et megtaláltok ebben a hónapban is. ■ LILY

DOWNTOWN RUN







Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. április

A Ubi Soft a korábbi gyenge próbálkozásai után ismét harcba száll az arcade autóversenyek kategóriájában, és úgy tűnik, ezúttal sikerre számíthat. A bizakodás alapja lehet az élvezetes, könnyű játékmenet, a licencelt autók, a rengeteg játékmód és a káprázatosan modellezett helyszínek. Menjünk sorjában. A játékosokra szabott arcade versenyzés garantálja a gyors sikerélményt remekül ötvözve a kategória sajátosságait, mint például a gyors, de könnyedén irányítható autócsodákat, a jól megszerkesztett akciókat, üldözéseket és előzéseket, amikor is nem kell törődni a sebességkorlátozással, csak egy cél van: legyőzni az ellenfeleket, és elsőként a célba érni. Ehhez segítségül vehetünk 12 különböző erőnövelő eszközt, amellyel az ellenfeleket támadhatjuk, vagy a saját autónkat erősíthetjük. Kialakításra került továbbá egy ún. presztízsrendszer, ami azt jelenti, hogy a veszélyes vagy éppen elegáns vezetés jutalommal jár, és ezekkel a tekintélypontokkal válthatjuk ki a rejtett járgányokat. Célunk elérésében valóságos autók állnak a rendelkezésünkre, amelyek külsőleg a megtévesztésig hasonlítanak az igazihoz. És nem is kis nevek: Audi (pl. TT), Peugeot (406 Coupé és 206 CC), Renault (Clio Sport 3.0), Volkswagen (Beetle), Saab, Ford (Mustang), MG és Mitsubishi (Evo6), összesen 14 sportos négykerekű. Nem kevesebb, mint nyolc játékmód közül választhatunk. Ezek között van, amelyikről a nevéből kitalálható, hogy mit is rejt, de néhány majd csak a játék során derül ki (Quick Race, Count down, Championship, Time Attack, Last man standing, Sudden Death, Chase és Bet races). A 26 pálya pedig nevezetes európai és észak-amerikai világvárosok utcáin lett kialakítva: Párizs, London, Róma, Moszkva, Lisszabon, New York és Montreal.

HONLAPFIGYELŐ

MOST INDULT:

Rayman 3 - www.rayman3.com [mászkálós]
Tron 2.0 - www.tron20.net [akció]
Neighbours from Hell - www.neighbours-from-hell.com [stratégia]
Exarch - www.exarchonline.com [MMORPG]
Will Rock www.will-rock.com [FPS]

MEGÚJULT HONLAP:

Troika - www.troikagames.com [cég]
Vietcong - www.vietcong-game.com [FPS]
Line of Sight: Vietnam - www.n-fusion.com/vietnam [FPS]



SACRED

Fejlesztő: Ascaron
Megjelenés: 2003. nyár
Honlap: www.ascaron.biz

Kiéhezett, németül értő szerepjátékosoknak remek csemege lehet majd a hamarosan elkészülő Sacred, melyet egyelőre nem tudni, mikor szerezhetünk be angolul. A játékban hat karaktert (3 urat és 3 hölgyet) irányíthatunk majd Ancaria kopár vidékén az emberek királyságának déli határa felé, hogy megfékezzük a gonosz mágus, Shaddar kegyetlenkedéseit... Ha nem lesz más, marad a szótár. :)

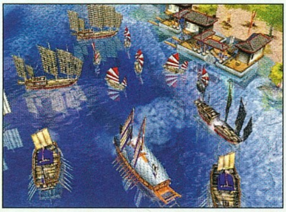




EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Fejlesztő: Stainless Steel
Kiadó: Activision

A Stainless Steel Studios és Rick Goodman nevével fémjelezve jelentették be február végén ezt a képek alapján is igencsak ígéretesnek tűnő valósidejű stratégiát. A játékban legendás civilizációkat vezethetünk majd azok hőskorától egészen a napjainkig. Ennek megfelelően alakul majd a fegyverarzenál is, az íjászoktól a tigris tankokig lesz itt minden, hiszen a program több mint ezer év történelmét öleli fel. Bátran táplálhatunk vérmes reményeket a játékkal kapcsolatban, hiszen Rick volt az Age of Empires vezető tervezője is.



F1 CHALLENGE '99-'02

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. május 9.



Az F1 2002 sikerét meglovagolva az EA-nál olyan egyedülálló Formula 1-es játékot készítenek, amely egyszerre tartalmazza 4 szezon teljes adatsorát. Ez összesen 14 csapatot (beleértve az azóta átalakult-megszűnt Stewart, Prost és Arrows istállót), 44 eltérő formájú autót, 34 versenyzőt (ha valakinek esetleg nagyon hiányzott volna Gaston Mazzacane, most megkaphatja) és 17 pályát jelent, a versenyhelyszínek tekintetében a régi és a módosított vonalvezetéssel egyaránt.



Az új program természetesen rendelkezik az alapjáték minden extrájával, tehát a valósághű épületekkel, a nagy felbontású textúrákkal, az animált „tartozékokkal" (helikopter, léghajó a levegőben, lányok a rajtrácson, élettel teli box), a kitűnő irányíthatósággal, a részletes sérülésmodellezéssel és a hihetetlenül élethű hangokkal.

A készítőknek csupán a mesterséges intelligencia hibáit kellene kijavítaniuk, és akkor igazi különlegességgel leszünk gazdagabbak.

NEIGHBOURS FROM HELL



Fejlesztő: JoWood
Kiadó: JoWood
Honlap: www.neighbours-from-hell.com
Megjelenés: 2003. nyár

Idegesítők, minden mozdulatodat nagyra nyílt szemekkel figyelik, maguknak mindent, neked semmit sem néznek el... Hogy kik ők? Hát a szomszédok! Légy üdvözölve a legújabb valóságshow-ban, ahol Te vagy a sztár! A feladatod? Hogy édes bosszút állj nagy ellenségeden, a szomszédodon! Tehetsz bármit, hogy az őrületbe kergesd, a legagyafúrtabb és legkíméletlenebb csapdákat készítheted el... Azonban légy résen! Nehogy áldozatod elkapjon, mert ekkor a show véget ér, és vesztesen kulloghatsz haza. Életed megkeserítőjének segítői az ugató és sivítozó háziállatok. A legjobban megtervezett kelepcét is pillanatok alatt a semmivel tehetik egyenlővé, amikor torkuk szakadtából értesítik gazdájukat az illetéktelen behatoló jelenlétéről. Tevékenységeddel minél magasabbra emeled a show nézettségét, annál nagyobb díjakban részesülsz a JoWood frissen bejelentett játékában. A játékra jellemző humoros, rajzfilmszerű grafika és a hangulatos zene garantálják a jó hangulatot a 14 ügyességet és bátorságot követelő epizódon keresztül. Ha minden jól alakul, akkor valamikor tavasz végén, nyár elején kipróbálhatjuk ezt a vidám, minden korosztály számára kellemes perceket nyújtó játékot.



RÖVIDEN...

- A Funcom Interactive jóvoltából készül a 2000-ben hatalmas sikereket elért, több neves külföldi újság által az év legjobb kalandjátékaként kikiáltott The Longest Journey folytatása.

- Az EA minden erejével küzd a The Sims Online-ért. A játékosok ebben a hónapban toborzási ajánlatot kaptak: akár 30000 simoleanhoz (10000/karakter) is juthatnak minden egyes általuk szerzett új játékosért. Az így érkezett barátok szintén kapnak bónusz pénzt, igaz, ők csak feleannyit. Viszont március végéig ők is toborozhatnak...



- Nyitott forrású, multiplayer módra kihelyezett, Quake II motoron alapuló FPS-t jelentettek be az Urban Dominion honlapján (www.global-gaming.com/Dominion/). A játék címe először Dominion volt, de ez ütközött a Pharaoh Studios egyik felfüggesztett fejlesztésének címével, ezért megváltoztatták. A tervek szerint a bétateszt hamarosan, március végén - április elején kezdődik majd.



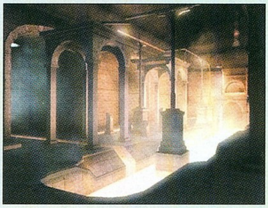
- Az Egyesült Államok kormánya bezáratta az ISONEWS-t. David Roccit, az oldal tulajdonosát Xbox mod-chipek árusításával és kalózprogramok terjesztésével is megvádolták, így a washingtoni bíróság 5 év letöltendő fogságra és 500000 amerikai dollár büntetés befizetésére ítélte.

- Az Electronic Arts lázasan készül a Sim City 4 Mac platformra való átdolgozása. A fejlesztéseket az EA egyik leányvállalata, az Aspyr Media Inc. vállalta el.

PRINCE OF PERSIA: SAND OF TIME

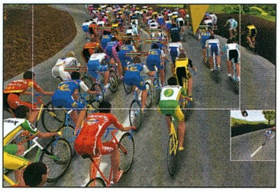
Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. november





A francia székhelyű Ubi Soft Entertrainmentet nyugodt szívvel nevezhetjük Európa legsikeresebb, legnagyobb és leggyorsabban fejlődő kiadójának. Napról-napra jelentik be az új, kivétel nélkül sikervárományos játékaikat. Legnagyobb meglepetésünkre egy szép márciusi reggelen a szokásos hírlevelek böngészése közben akadtunk rá egy igen impozánsan csengő Prince of Persia bejelentésre. A legújabb epizód a Sand of Time alcímet viseli majd, és részt vesz a fejlesztésekben Jordan Mechner, a teremtő, a Prince világának megalkotója is. Az Ubi Soft a montreali stúdiórészlegére bízta a játék készítését, pontosan arra a csapatra, amelynek a néhány hónapja megjelent Splinter Cellt is köszönhetjük. Matchernek olyan hatalmas alkotásokat is köszönhetünk, mint pl. a Karateka, a The Last Express és természetesen a Prince of Persia. Most, hogy ismét a középpontba került, nem csoda, hogy manapság az egyik legsikeresebb designerként tartják számon. A Ubi Soft és Matcher összefogása hűen tükrözi a Ubi folyamatban lévő stratégiáját, hogy a játékipar legkiemelkedőbb alakjaival dolgozzon együtt. Matcher saját elmondása szerint azért fogadta el az ajánlatot, hogy tehetségüket kombinálva feléleszék az akció/kaland játékstílust, és az újabb generációval is megismertessék a 90-es években hatalmas sikert arató Prince of Persia nevet.
Az új Prince játékot kockázatos akciók, és fordulatos cselekményszál fogja övezni, amelyet egzotikus helyszíneken, gondosan kidolgozott kastélyok közt játszhatunk. A misztikus világot, mely körülveszi ezeket a helyszíneket, korhű építészet és ruházat teszi még hitelesebbé. A történetről még nem sok információt szivárogtattak ki, mindössze annyit, hogy miután a Herceg apja elfoglalja Maharajah kastélyát, a varázslótanonc Prince egy fiatal és gyönyörű, ám annál megbízhatatlanabb hercegnő segítségével felkerekedik, hogy visszaszerezzék Az Idő Homokját, és visszaállítsák a birodalmi békét.

CYCLING MANAGER 3



Fejlesztő: Cyanide Game Center
Kiadó: GMX Media
Honlap: www.gmxmedia.net/cm3

Bár a különböző sportmenedzser programok nem késztetik emberek millióit a vásárlásra, ettől függetlenül léteznek, és némelyik meglehetősen részletesen tárja fel egy-egy sportág hátterét. A Cycling Manager immáron a harmadik résznél tart, és a róla közölt információk alapján nagyon korrekt program van készülőben. Az előző részekhez képest az egyjátékos módot teljesen újratervezték a játék más részeihez hasonlóan nagyfokú realizmusra törekedve. Mostantól jóval több információ áll majd a játékos rendelkezésére a versenyekről, a versenyzőkről és a különböző biciklisták adás-vételéről. Szponzoraink elvárásait érdemes lesz minél pontosabban teljesíteni, mert sorozatos hibáink után esetleg csökkenthetik támogatásunk mértékét, vagy akár ki is rúgathatnak minket. Pénzügyi gondjaink a játék végéhez is vezethetnek, de lehetőségünk lesz kölcsönöket felvenni, persze csak korlátozott mennyiségben. Felszerelésünk az idők előrehaladtával egyre bővül majd, melyet ugyancsak támogatóink fognak biztosítani. A szerződések megkötése is jóval részletesebb lett, és ha a versenyző elé tisztességtelen ajánlattal állunk oda, akár mindörökre megszakíthatja velünk a kapcsolatot. A versenyek közt megtalálhatók lesznek a nagyobb nemzeti és nemzetközi versenyek, mint pl. a Tour de France. A fejlesztők ezen felül jobb MI-t, szebb grafikát, új animációkat, jól megkülönböztethető tájakat és a nagyobb versenyek jellegzetességeinek megjelenését ígérik játékukban. A többjátékos mód is helyet kap az opciók között, ami online ligák megalakulását teszi lehetővé. Az egyjátékos módtól annyiban fog különbözni, hogy ebben a játék financiális része nem jelenik meg, azonban ettől függetlenül a versenyzők adás-vételére lesz lehetőség.

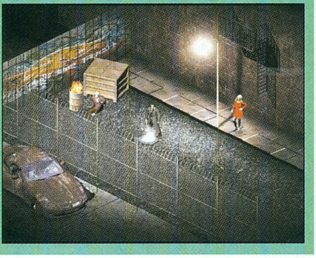
RESTRICTED AREA



Fejlesztő: Master Creating
Kiadó: még nincs
Honlap: www.restricted-area.net
Megjelenés: 2003 vége

A német illetőségű Master Creating új akció-RPG fejlesztésébe kezdett, amelynek célja a valósidejű harc kombinációja a Diablo 2 játékmenetével. Az 1999-ben alakult cég eddig a szoftveripar más területeivel foglalkozott, első jelentősebb alkotásuk is a Restricted Area lesz. A játék 2038-ban játszódik, amikor a városok akkorára duzzadtak, hogy a különböző határok megszűntek, az egész bolygó egy hatalmas várossá olvadt össze. Az egyedüli határvonalak a szeméttelepek és az óceánok. A világot kormányok helyett nagyvállalatok irányítják. Ebben a hatalmas masszában jutunk mi szerephez 4 különböző karakter bőrébe bújva: az egyikük fegyver-szakértő, a másik PSI, aki telepatikus képességekkel rendelkezik, a harmadik számítógép-szakértő, a negyedik pedig keleti harcművész. A játszható karakterek mellett 30 NPC is szerephez jut majd a játékban. A játékot a saját fejlesztésű IRIS nevű motor mozgatja meg, amire a fejlesztők nagyon büszkék. Állításuk szerint ez a leggyorsabb izometrikus motor, amely valaha is készült, és akár 1000 fps-re is képes az átlagos PC-n is. A cselekmény nélkülözni fogja a linearitást, és számtalan mellékküldetés vár majd a játékosokra. Az egyjátékos rész mellett kooperatív multiplayer rész is helyet kap a játékban, és ha minden igaz, a teljes verzió megjelenése előtt egy demó változat révén ki is próbálhatjuk a játékot.

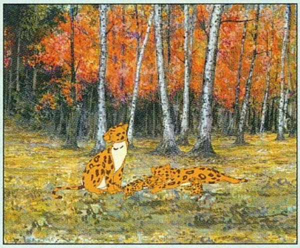




SAVE LEOPARDS!

Fejlesztő: Nikita
Kiadó: Buka Entertainment

A Buka Entertainment ingyenes élővilág-szimulátort mellékel majd egyes programjaihoz. A WWF támogatásával készülő program célja, hogy felhívja a figyelmet a Földünket sújtó ökológiai gondokra. A különleges szimulátorban egy leopárdpopuláció kerül majd a kezeink közé, és minden rendelkezésünkre álló eszközzel arra kell törekednünk, hogy a 30-as létszámot 30 éven belül 100-ra növeljük.







RÖVIDEN...

- Az SCi Games pontosította második világháborús kalandjátékának megjelenését. Ezek szerint a The Great Escape PC-re, Xboxra és PS2-re egyaránt júniusban várható.



- Csúszik az Eve Online: The Second Genesis. A program megjelenése március végéről május elejére tolódott.



- Az Activision megszerezte Peter Molyneux, következő játékának, a The Moviesnak a publikálási jogait.

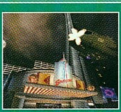


- Elindult a Rubies of Eventide nyílt bétatesztje, amelyre bárki jelentkezhet, aki elmúlt 18 éves, és tud legalább heti 10 órát foglalkozni a játékkal. Honlap: **www.rubiesofeventide.com**



- Mark Tyminski megalapította a lengyel székhelyű City Interactive céget. A vállalat 2003-ban a következő játékokat szándékozik idén piacra dobni: Smash Up Derby, Nina: Agent Chronicles, Project Earth 2 valamint további 5 játék, melyek címét még nem hozták nyilvánosságra.

- Ismét motort cserél a Duke Nukem Forever, ezúttal Karma névre hallgató engine-t licencelték a játékhoz.



RÖVIDEN...

- A Razorworks szabadon hozzáférhetővé tette az anno szolid sikert elért Comanche Hokum helikopterszimulátor teljes forráskódját, mely letölthető a **www.razorworks.com** címről.



- Az Empire Interactive szerezte meg az áprilisban mozikba kerülő, John Woo által rendezett Bulletproof Monk játékká alakításának és kiadásának jogait.

- A Strategy First két kiegészítőt jelentett be a Disciples II: Dark Prophecy-hez. A Disciples II: Guardians of the Lightban a két jó, míg a Disciples II: Servants of the Darkban a két gonosz néppel játszhatunk majd. A kiegészítők új hadjáratokat, skirmish pályákat és random map generatort is tartalmaznak majd. A jó oldallal már májusban, míg a gonoszokkal csak júniusban játszhatunk.



- Független kalandjátékot jelentett be a Twilight Software. A The Sydney Mystery érdekessége, hogy a játékot Brendan Reville egyedül fejlesztette.

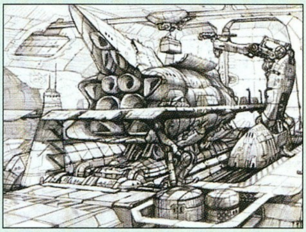


- Immáron az Asheron's Call 2 világának kalandozói is nyeregbe pattanhatnak. A Dark Age of Camelot, majd az EverQuest lovasainak nyomdokain haladva a Microsoft MMORPG-jébe is szükségesnek tartották „beépíteni" az utazás új lehetőségét.

- A Sony leállította a négy éve készülő Sovereignt. Ezzel az online RTS-sel már nem fogunk játszani. Kár érte.

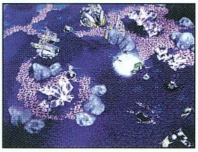
BLACK 9

Fejlesztő: Taldren
Kiadó: Majesco
Honlap: www.black-9.com
Megjelenés: 2003 vége



A harmadik személyű nézetben játszható, RPG-elemekkel fűszerezett taktikai akciójáték története 2080-ban játszódik, amikor kilenc erős csoportosulás az emberiség irányításán fáradozik. A Black 9 irigységgel és árulással teli világában a játékos egy, a jó és a rossz vékony határvonalán haladó zsoldos bőrébe bújhat bele, akinek minden leleményességére szüksége lesz ahhoz, hogy hű maradhasson önmagához. A kiadó a legtöbb infót egyelőre hétpecsétes titokként kezeli, mindössze annyit volt hajlandó elárulni, hogy a játék alapjául az Unreal Warfare motor fog szolgálni, amely a Taldren által beépített újításokkal együtt a képek alapján meglehetősen meggyőző eredményre lesz képes. Az egyjátékos mód mellett lesz majd többjátékos opció is, bár ennek részleteit is jótékony homály fedi el a kíváncsiskodó szemek elől. Remélhetőleg az E3 alkalmával kicsit több részlet is napvilágot lát.

EXARCH



Fejlesztő: Realm Interactive
Kiadó: NCsoft
Honlap: www.exarchonline.com

Március első napjaiban, Texasban jelentette be az egyik legnagyobb online cég következő MMO játékát, az Exarch-ot. A gyorstempójú akció-RPG futurisztikus világa balsejtelmekkel övezett katakombákba, misztikus erdőkbe vezeti majd a játékosokat, akik éppúgy használhatnak majd klasszikus fantasy fegyvereket és páncélokat, mint a jövő különleges fejlesztéseit (például plazmafegyvereket). A kalandozóknak meg kell majd küzdeniük a bolygót benépesítő mutánsokkal, élőholtakkal, robotokkal és sárkányokkal is. A világ tervezésében részt vesz az ismert képregény-rajzoló, Joe Madureira is.

VEGA$: MAKE IT BIG!



Fejlesztő: Deep Red Games
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2003. szeptember
Honlap: www.deepred.co.uk

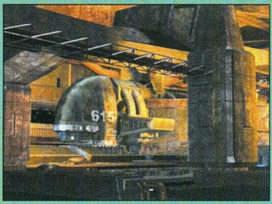
Bár a Monopoly Tycoon idehaza nem nevezhető túlontúl ismertnek, külföldi eladásait tekintve viszont annál sikeresebbnek mondható, elvégre mindeddig 600000 példány talált belőle gazdára. A játék fejlesztője, a Deep Red Games megmaradva a stratégiánál most a legendás Las Vegas-i kaszinók világába kalauzol bennünket.

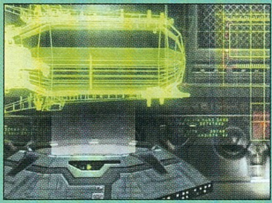
A Vega$-t a Theme Park kedvelői bizonyára örömmel próbálják majd ki a még igen távolinak mondható, szeptemberi megjelenés alkalmával. A programban a nulláról indulva fokozatosan kell felépítenünk szórakoztató birodalmunkat, mely később a város legnagyobb és legismertebb kaszinójává válhat. A cél az, hogy minden korosztálynak megfelelő kikapcsolódási lehetőséget nyújtsunk - mindezt pedig azért, hogy a hozzánk gyanútlanul betévedők lehetőleg üres zsebbel távozzanak.

A komplexum egyik legfontosabb részét képezi a szálloda, hiszen gazdag és megfontolt vendég esetében nem biztos, hogy már rögtön az első éjszaka sikerül adósságba hajszolnunk :). Ugyanígy nem árt a napszakokat is figyelembe vennünk: nappal különféle műsorszámokkal köthetjük le a figyelmet (mondjuk bűvészekkel), míg éjszakánként például kabaréval elégíthetjük ki a tömegigényeket.

Az egyenes útról a gyorsabb meggazdagodás reményében letérhetünk, de nem árt odafigyelni, mert a különféle csalások könnyedén a vesztünket okozhatják. Azért természetesen a vendégeket sem kell félteni: a megfelelő biztonsági rendszer és a már külsőre is bizalomgerjesztő kidobó emberek nagy segítségünkre lesznek a játék során, hiszen kaszinónk minőségének függvényében betérhetnek majd olyan játékosok, akik a csalásban látják a pénz legegyszerűbb beszerzési forrását.

EARTH 2160





Fejlesztő: Reality Pump
Kiadó: még nincs
Honlap: www.earth2160.com
Megjelenés: 2004.

Earth 2160 címmel készül a sikeres Earth sorozat legújabb tagja. A játék négy játszható félt vonultat majd fel. Az „ED" nevű csoportosulás az eurázsiai dinasztia képviselője, akik a Föld elpusztulása után egy evakuációs flotta segítségével menekültek meg, és most az emberek túléléséért harcolnak. Bázisukként hatalmas épület szolgál, amely kis, változtatható részekből áll össze. A békeszerető „LC"-k sorsa ugyancsak a Föld pusztulásával áll kapcsolatban, mely ominózus eseményt követően új otthon után harcolva élik életüket. Épületeik fejleszthetők, és a levegőbe emelkedve könnyen változtatnak pozíciót. Az „UCS" nevet azok a harci gépek kapták, amelyek a Marsig tartó hosszú úton megölték a humanoid túlélőket, és a központi számítógéptől vezérelve hozzáláttak a naprendszer meghódításához. Az idegeneket az UCS hajók ébresztették fel hosszú marsbeli álmukból, és most megpróbálnak megszökni börtönükből, hogy újabb bázisokat hozzanak létre a naprendszerben. A játék 4 hadjárata (egyenként 7 küldetéssel) a naprendszer négy pontján, a Marson, a Titánon, az Ión és a Tritonon fog játszódni. Mindegyik félnek lehetősége lesz új technológiák kifejlesztésére, melyeket kutatóközpontokban tehetnek majd meg. A játékban új karakterek, a virtuális ügynökök is szerephez jutnak, akik felvehetők és ki is rúghatók a játék során. Ha egyikük már alkalmazásban áll valamelyik félnél, akkor az mások számára természetesen nem lesz elérhető. Munkájuk például a kutatás és a bányászat hatékonyságának fejlesztéséből stb. áll majd. Az egyjátékos mód mellett harcolhatunk majd a számítógép ellen skirmish módban, vagy játszhatunk az interneten a 4 többjátékos mód közül választva.

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA



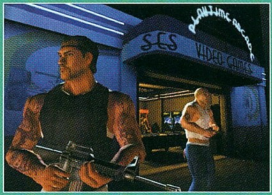
Fejlesztő: Infinitive Interactive
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. november
Honlap: www.ssg.com.au/warlords4

A Ubi Soft Entertainment és az Infinitive Interactive bejelentette legújabb közös játékukat, a Warlords negyedik részét. Az elődjeihez hűen ismét remek történettel megáldott, fantasy világban játszódó stratégiához lesz szerencsénk. A játéktér teljesen 3D-s lesz, ismét lesznek hősök, akik kulcsfontosságú szerepet játszanak majd a történet menetében. Összesen tíz nemzetnek vehetjük kezünkbe az irányítását, melyek saját egységekkel, épületekkel, technikai fejlettséggel és egyedi harci modorral rendelkeznek majd. Egy új harci rendszert is beleépítettek a játékba, mely a Speed Tactical System nevet viseli. Ez felgyorsítja a stratégiát, méghozzá úgy, hogy a taktikai része ettől még megmaradjon. Aki már esetleg unja a számítógép által irányított ellenfeleket (amelyek az ígéretek szerint rendkívül intelligensek lesznek a soron következő epizódban), az egy kis multiplay móddal is feldobhatja unalmas délutánjait, amelyben egyszerre akár 8 ember is részt tud venni. Az egységek palettája is igen színesnek ígérkezik, hiszen több mint 120 különbözőnek vehetjük kezünkbe az irányítását. A játék idén november végén landol a boltok polcain.



RÖVIDEN...

Még egy csúszás: nem jelenik meg idén a SWAT: Urban Justice, jelentette be a Sierra. A megjelenés következő időpontja meglehetősen bizonytalan: „ valamikor 2004-ben". Türelem...



Csúszik a LucasArts MMORPG-je, a Star Wars Galaxies: An Empire Divided is. Az új megjelenési időpontot még nem jelentették be, de az biztos, hogy a program nem jelenik meg április 15-én. A lap leadásának pillanatában még azt sem tudják, mikor lépnek a béta 3 fázisba...



A Disney Interactive bejelentette, hogy nevet változtat, és ezentúl Buena Vista Gamesként adja ki játékait. Az első fontos megjelenésük az előző számunkban bemutatott, a Monolith által fejlesztett Tron 2.0 lesz.



Az Electronic Arts bejelentette, ők adják majd ki a Lionhead istenszimulátorának második részét is, tehát a Black & White 2 az EA égisze alatt készül.



GAME DEVELOPERS

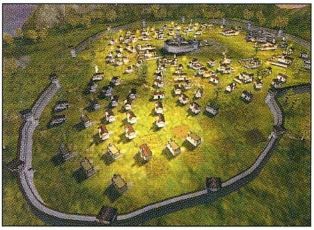
Immár harmadszor számolunk be a játékfejlesztők éves nagy találkozójáról – és ahogy a konferencia évről évre növekszik, úgy kerülök én is egyre nagyobb bajba, már ami a rendelkezésre álló hely, és a téma nagysága között feszülő ellentétet illeti. Ennek megfelelően erősen tömörítve lássuk, mivel boldogította egymást a játékipar apraja-nagyja március elején egy hosszú hétvégén San Joseban...

Az elmúlt évek hagyományaitól elszakadva idén nem dominálták a konferenciát sem a konzolok, sem a licenszelhető engine-jeiket mutogató fejlesztők – ehelyett a már-már E3-at idéző mennyiségű és minőségű játék-bemutató állt inkább a középpontban.

Először is ott volt a **Black and White 2** (végre megtudhattuk a megjelenés dátumát: 2004 első negyedév), láthattunk az öt avatárból hármat: majom, tehén és oroszlán, a maradék kettő kilétét a rajongók szavazatai fogják eldönteni. A háborúra és több ezer fős csatákra kiélezett B&W igazán ígéretesnek tűnt, általános volt a vélekedés, hogy már az első résznek is ilyen irányba kellett volna vinni a témáját, a grafika egészen elképesztő, bár a majom-avatárok szőr-bundája egyelőre inkább csak figyelemfelkeltő, mint élethű volt. Grandiózus varázslatokat is mutattak a lionheades srácok, mint a terepet egészen megváltoztató földrengés, vagy a lassan, de biztosan ölő lávafolyam. Egy szó, mint száz: aki az első részt nem tudta megemészteni, annak is érdemes lesz odafigyelni a másodikra!

A **Final Fantasy XI**-nek még mindig csak japán nyelvű verziója futott – az viszont már PC-n is! A nyelvi akadályok miatt olyan nagyon nem lehetett belemelegedni a játékba, és kissé riasztó volt a kezelőfelület is: ha valamit csinálni akart az ember, azt minimum hat-nyolc menü megnyitásával tudta csak a karaktere értésére adni. Ennek ellenére jófofa volt a játék, stílusos, hangulatos, és egész szép, ahhoz képest, hogy PS2-átirat.

A Monolith háza táján jelentős káosz fogadta a látogatót (a hírek szerint nagyszabású cég-átszervezés és név-változtatás van kilátásban), a helyiek bármilyen kérdésről rekordsebességgel terelték a NOLF-ra a szót. Harmadik részről egyelőre nem volt szó, lesz viszont kiegészítő a másodikhoz, még az idén. Meglepetés: nem Cate Archert játsszuk benne, hanem a rosszfiúk, a H.A.R.M. ügynökinek egyikét, az eddigi lopakodós stílus pedig éles kanyart vesz a „fejjel a falnak" mérsékelten taktikus, de reméIhetőleg ugyanolyan élvezetes metódusa felé. A kiegészítőben lesz pálya- és mod-szerkesztő segédlet is, de addig sem maradunk **NOLF** nélkül, míg ez megjelenik, ugyanis jön (sőt, mire ezeket a sorokat olvassátok, tán már ide is ért) a régóta várt NOLF 2 multiplayer patch, tíz új pályával megspékelve. Bejelentették még az új Lith engine-t is, Copperhead néven.











CONFERENCE 2003

APRÓ HÍREK

A **Codemasters** büszkén jelentette be, hogy öt fejlesztővel kötött szerződést a GDC-n, PC-s és konzolos játékokra. Hogy kik ők, egyelőre titok.

A **Criterion** a RenderWare engine új generációját hozta ki: a vadonatúj fizikai és AI elem mellett a továbbfejlesztett, 3.5-ös grafikai modul képzi az 1.2-es RenderWare Studionak.

A **Discreet** a 3d studio új kiegészítését, a Game Export Interface-t hozta a show-ra: a DirectX 9-támogatást, a konzolok felé való nyitást és az eddiginél erősebb felhasználóbarátságot tartják a legfőbb erényeinek.

Új 3D-s játék-fejlesztői környezet, a GameBryo mutatkozott be: a **Bethesda-Discreet** kooperációban készült „engine"-t máris olyan nevek licenszelték, mint Firaxis, Blue Fang, Mythic Entertainment és az Irrational Games.

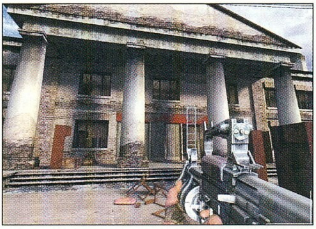
A **GarageGames** igazán felhasználóbarát akciót tartott: mindössze száz dollárért kínálta a Torque engine-t (Starsiege, Tribes 2), igaz, kizárólag kis, független csapatok számára.

A független játékfejlesztők fesztiváljának nagydíját a hazánkban is népszerű hídépítő-játék, a **Pontifex 2** vitte el.

A **Vivendi** bejelentette, hogy ezentúl ő forgalmazza a Fox játékait. Ezzel a húzással olyan címek kerültek a franciák repertoárjába, mint a The Simpsons, Buffy, a vámpírok réme, és az X-Akták.

A Doom III -riválisnak kikiáltott **STALKER** először mutatkozott be jelentősebb közönség előtt a tengerentúlon. Volt ám nagy állkapocs-leejtés az Nvidia stand látogatói között, az időnként 2 milliót is elérő poligon/frame számláló láttán... A konferencia résztvevői egy emberként csatlakoztak csendes imáinkhoz, hogy ne csalódjunk a Morrowind-szerű nyitott játékmenetben – a grafikában nem fogunk, az tuti.

Meglepő kísérlet az ősi oldalnézeti lövöldözős játék online formájú felújítása, a **Ghouls 'n Ghosts Online** egy tajvani fejlesztőcsapattól. A klasszikus online RPG-k kliséit a sutba dobva, a Mario-szerű ugrabugra platformjátékok és a csapat-alapú FPS-ek jellemzőit ötvözi a játék – érdekes, bár az előzetesek alapján nem hiszem, hogy egy magára valamit is adó PC-s online játékost sokáig lekötne.



Kicsit gyorsítunk, kihagyjuk a Deus Ex 2, a Homeworld 2 és a Hobbit bemutatását, valamint az ATI-Nvidia háború aktuális csatáit, azokról úgyis van szó bőven ebben a számban, térjünk át az örök kedvenc Microsoftra. Bill apó és népi zenekara meglepő módon az elmúlt évek Xbox-őrülete után/mellett most a PC, mint játékplatform mellett tört lándzsát. A cél az egységesítés, az eszköz ehhez a két év múlva esedékes új Windows-verzió, a **Longhorn**, és a DirectX9, ami állítólag hosszabb időre a helyén marad és csak sokára lesz új, minden felforgató verzió. A Longhornban külön szekciót kapnak majd a játékok a „my games" menü alatt, és közös telepítési-konfigurálási-update-elési-driverfrissítési rendszerük lesz. Ha minden igaz, ez már-már a konzolok szintjére egyszerűsíti a PC-s játékok életre lehelésének sokak számára bonyolult útját.

A legérdekesebb előadások kétségkívül az **online játékok**ról szóltak. Míg Gordon Walton (Ultima Online, Sims Online) megjósolta a túlkínálat miatt a közeljövőben bekövetkező nagy MMOG-összeomlást, és igyekezett lebeszélni a fejlesztőket, arról,

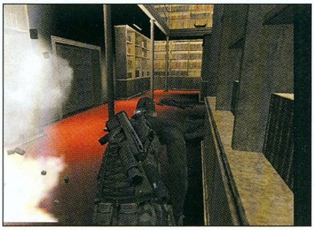












hogy ilyen játék fejlesztésébe fogjanak, Robert Garriott Koreáról, az ottani PC- és online játék-őrületről beszélt. Az állami támogatásnak hála a az utóbbi években több ezer százalékos ütemben nőtt a koreai net-felhasználók tábora, ma több, mint 26 millióan vannak. Ez a hatalmas tömeg, illetve a világháború óta húzódó erős japán-koreai ellentét (ami ezúttal a japán konzolok felé mutatott közömbösségben mutatkozik meg) elképesztő piacot csinált a PC-s játékoknak. A tévében Starcraft-meccseket közvetítenek, több millió LAN-klubban folyik a játék éjjel-nappal, milliárdokkal támogatja az állam a játékfejlesztést... a világ meg ámuldozva nézi a koreai csodát.

Warren Spector a kreativitás haláláról beszélt előadásában: az elmúlt év 50 legjobban fogyó játékából 47 (!) folytatás, adaptáció, vagy valamilyen licensz eredménye volt, ami ugye erősen megköti a fejlesztők kezét. Warren ennek ellenére kiállt amellett, hogy folytatásban és adaptációban is lehet egyéninek, eredetinek lenni, mondván, az eredetiség nem a címből, nem a témából, hanem a játékmenetből fakad – reméljük, a DX2 is ezt fogja a Napnál fényesebben bizonyítani.

A **Master of Orion 3** fejlesztői – bár még alig jelent meg a játék – már a fejlesztés tanulságairól tartottak előadást. Sikernek tartották a játék leegyszerűsítését (a kezdeti 110-ről 20-ra szorították le az interface képernyők számát), viszont a grafika, a nehezen követhető játékrendszer és a felemás AI hiányosságait meglehetős önkritikával tárgyalták.

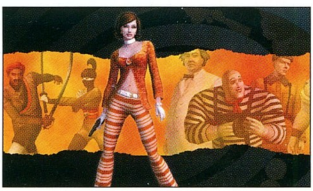
A nagy engine-gyártók viszonylagos csendjében váratlanul nagyot durrant a Crytek **Far Cry** című játékával bemutatkozó 3D engine-je. A motor dinamikus landscape-kicsinyítő/nagyító trükkjévet elkerülhetővé válik az FPS-ekben szokásos „a távoli részeket tüntessük el diszkrét köddel" megoldás, akár 2 kilométeres távolságra is azonnal képes bezoomolni a program. További érdekesség a „polybump" rendszer, ami a Doom III „hipoly modellből készítünk bumpmapet a lowpoly modellre" módszerét automatizálja.

Régi GDC-vendég az ausztrál MicroForté csoda-engine-je, a **BigWorld**. A négy éve készülő online játékmotor most végre mutatott is magából valamit: egy Hobbitfalva kinézetű dimbes-dombos-erdős tájon mászkált több tucat AI irányította karakter, be lehetett zoomolni egészen addig, hogy látható volt a figurák mimikája és a száj-szinkron, illetve ki egészen a felhők közé. A jelenlegi becslések alapján a BigWorld 4 millió játékost bír el anélkül, hogy a játék világát külön szerverekre kéne felszabdalni.

Hardver-térről csak egy kis ízelítő érdekesség: az **Ideazon** nevű cég bemutatta speciális billentyűzeteit, amit a játékos a Civ 3-ban, a Medal of Honorban és az Age of Mythology-ban nyújtott teljesítményének növelésére optimalizáltak. Speciális, programozható makró-gombok, és a játékok egyes funkcióira „rákötött" billentyűk javítják az egyszeri játékos esélyeit – a húsz dolláros ár megkönnyíti a pénztárcáját, de hát valamit valamiért.

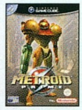
Ennyit most az idei GDC-ről, viszlát jövőre!

HANCU

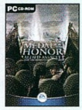


DÍJAK

A show egyik központi momentuma Game Developers Conference Awards, díjkiosztó gála, ahol a világ játékfejlesztőinek szavazatai jelölik ki az elmúlt év legjobbjait. Idén a gamecube-os Metroid Prime aratott, lássuk a számunkra érdekesebb kategóriák győzteseit (zárójelben a további befutók)!



Az év játéka:
Metroid Prime (GC)
(Battlefield 1942, GTA Vice City, Neverwinter Nights, Splinter Cell)



A legjobb hang:
Medal of Honor Allied Assault (PC)
(GTA Vice City, Jet Set Radio Future, Metroid Prime, LOTR: The Two Towers)



A legjobb játék-design:
Battlefield 1942 (PC)
(GTA Vice City, Metroid Prime, Super Mario Sunshine, Splinter Cell)



Programozói különdíj:
Neverwinter Nights hálózati kód (PC)
(Dungeon Siege, Metroid Prime, Warcraft 3, Splinter Cell)



A legjobb grafika:
Kingdom Hearts (PS2)
(Freedom Force, Syberia, Mark of Kri, Sly Cooper)



A legjobb játék-sztori:
Splinter Cell (PC/Xbox)
(Eternal Darkness, Mafia, GTA Vice City, No One Lives Forever 2)

Különdíjak:
Animal Crossing, (Nintendo, GC), Battlefield 1942 (Digital Illusions, PC), Medal of Honor Allied Assault (2015. Inc., PC), The Thing (Computer Artworks, PX/PS2/Xbox), Rez (United Game Artists, PS2)

Az év újonc játékfejlesztője:
Retro Studios (Metroid Prime, GC)
(Arkane Studios, Day 1 Studios, Gas Powered Games, Pipeworks)

Életműdíj:
Gumpei Yokoi, a Nintendo Gameboy megalkotásáért

A szakma úttörőinek különdíja:
Alan Miller, Bob Whitehead, David Crane, Jim Levy és Larry Kaplan, az Activision alapítói

IGDA közösségi díj:
Doug Church, Eidos technikai igazgató (korábban programozó és designer az Originnél és a Looking Glassnál)

MEDAL OF HONOR BURJÁNZÁS

Az utóbbi években igencsak eluralkodott a játékpiacon a könyvek vagy filmek világából ismerős „ha valami sikeres, muszáj folytatást csinálni – ha nem, akkor is ajánlott" mentalitás. Némi meglepetéssel vehettük tudomásul, hogy a tavalyi év egyik legnagyobb durranását, a Medal of Honort mintha elkerülné ez a trend, a remek, bár kissé rövidke Spearhead kiegészítő volt a „márkanév" az egyetlen továbbvitele. Az idei tavasz aztán meghozta a változást, folytatások egész hadát jelentették be alig pár nap leforgása alatt!

Rendhagyó módon kezdjük a kakukktojással: a Men of Valornak igazából semmi köze a Medal of Honorhoz, hacsak annyi nem, hogy az Allied Assaultot készítő gárda, a 2015 Inc. fejlesztőcsapat áll mögötte, de az Electronic Arts helyett új kiadó, a Vivendi áll a háttérben. A játék a Medal of Honorhoz hasonló stílusban, a realisztikus történelmi háborús FPS műfajában marad. A színhely ezúttal Vietnam, a játékmenet pedig erősen az AI-irányított szakasztársakkal való együttműködés köré épül (a kooperatív multiplayer is igen erősnek ígérkezik). A Vietnam-filmek minden kliséje visszaköszön a játékból, napalmcsapások, lángszóró, a híres M113-as páncélozott csapatszállító, helikopteres bevetések, macska-egér küzdelem a láthatatlan vietkong gerillák és lesipuskások ellen, hősiesség, bajtársiasság, önfeláldozás. A grafikáért a legújabb Unreal engine felel, húsba vágó realizmussal ábrázolja a lőtt sebeket, a csonkolásokat és egyéb borzalmakat. A dzsungelharc mellett városi pályák is lesznek házról házra araszoló elkeseredett tűzharccal, csapdákkal, jó sok civillel, és a civil áldozatok súlyos etikai kérdésével. A megjelenés valamikor 2004-ben várható, közelebbről még meg nem határozott időpontban.

Az „igazi", EA-féle folytatás a Pacific Assault címet viseli, és marad a második világháborús témánál; a terep ezúttal a csendes-óceáni hadszíntér. Az a hangulati csúcspont és bevezető „lórúgás" a játékos számára, amelyik az Allied Assaultban a partraszállás volt, most Pearl Harbor lesz, hősünk a csatát túlélve a teljes keleti frontot megjárja majd, Guadalcanallal a végén. Az ígéretek szerint próbálják egyre inkább a realitáshoz közelíteni a játékmenetet, ezáltal az kissé lassabb, megfontoltabb lesz, az ellenséges AI fejlődik, és a bosszantóan lineáris végigjátszási utak helyére többféleképp megoldható feladatok kerülnek. Technikailag maradnak az agyontuningolt, de akkor is egyre inkább elavuló Quake 3 engine-nél, ami kissé aggasztó a 2004 tavaszi megjelenés tükrében (akkor a motor már öt éves lesz), de láttunk már csodákat, a MoH-ban meg főleg. A fejlesztésben ezúttal is részt vesz a második világháborús és vietnami veterán, Dale Dye kapitány, aki 25 háborús film, többek között a Szakasz és a Ryan közlegény megmentése történelmi hűségéért felelt szakértőként.

Egyelőre cím nélkül áll a második Allied Assault-kiegészítő, amelyet egy új csapat, a TKO fejleszt (vezetőjük, Justin Chin anno a Jedi Knight vezető fejlesztője volt). Kalandjaink ezúttal az észak-afrikai és az olasz hadszínterekre vezetnek, és az ígéretek szerint sokkal hosszabbak lesznek, mint a Spearhead történései. A sivatagi és hegyi terep ezernyi újdonságot kínál játékélmény és megvalósítás terén is – és már nem is kell olyan sokat várni rá, a megjelenés idén augusztusra van kitűzve.

Végül érdekességképpen meg kell említenünk a konzolos Medal of Honor-mellékágat is, amely a Rising Sun címet viseli, és a Pacific Assaulthoz hasonlóan a Csendes-óceán akkortájt nem éppen csendes vizeire visz el (a két csapat egyébként szorosan együttműködik, ami a forrásanyagok, a grafikák és a motion capture adatok felhasználását illeti). Bár a játék a PC-s testvéreihez képest nagyon egyszerűnek ígérkezik mind tartalomban, mind kivitelezésben, érdemes fél szemmel odafigyelni rá. Külön érdekesség, hogy a Rising Sun egyszerre mindjárt két játék, amelyekben a háború által a történet elején kettészakított testvérpár két tagjának, Donny és Joe Griffinnek a kalandjait követhetjük végig.

...és még mindig nincs vége, a családfa további burjánzása várható, hiszen a 2015 alap-csapatából kilépve, és az Activisionnel kart karba öltve néhány fejlesztő új cégér alatt alapított új csapatot tavaly májusban. Az Infinity Ward azóta a legnagyobb titokban dolgozik bemutatkozó játékán, amely – meglepő módon – a Medal of Honor stílusában készülő történelmi háborús FPS lesz... ■ **HANCU**










A játékvilág helyzetéről szóló sok optimista felmérés után a **DFC Intelligence** tanulmánya 2002-t meglepő módon a játékipar nagy vesztes évének nevezi. Kijelentésüket arra alapozzák, hogy a legutóbbi üzleti évben (2002 márciusától 2003 márciusáig) a nagy kiadók közül egyes egyedül a Take 2-nak sikerült jelentősen növelni a részvényárfolyamát, a húsz legnagyobb kiadó pedig összesen 35%-os átlagos árfolyamcsökkenést könyvelhetett el. A legnagyobb vesztesek (75% feletti árfolyam-visszaeséssel) az Acclaim, az Infogrames, a Midway, a Ubi Soft és a 3DO voltak.

Az **Infogrames** nem kispályázik: nem kevesebb, mint 12, még az idei évben megjelenő játékhoz licencelte a Renderware multiplatform grafikai engine-t (ez a motor mozgatja pl. a GTA3-at is).



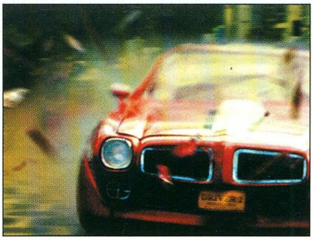
Oliver Kahn, a német fociválogatott kapusa beperelte az **Electronic Arts**ot, mert szerinte a FIFA 2002-ben az engedélye nélkül használták fel a nevét és az arcát. Ha netán megnyeri a pert, az nagyon kellemetlen lesz az EA számára, hiszen Kahn mellett még 800 játékos szerepel a játékban...

Menő dolog lehet most a sportolóknak játékkiadókat perelgetni: Dave Mirra profi BMX bicikli-versenyző az **Acclaim**től követel 11 millió dollárt, mert szerepeltették, és a személyével reklámozták a több országban pornográfnak kikiáltott és betiltott BMX XXX című játékot. A játék egyébként csúfosan megbukott, mindössze 60000 példány kelt el belőle – azaz a Mirra által követelt összeg kb. nyolcadát hozta a kiadó számára.

A múlt hónapban beszámoltunk az új Mortal Kombat sikeréről, ami – akkor úgy nézett ki – kihúzza a **Midway** szekerét a kátyúból. Hát a jóslat nem jött be, a kiadó költségtakarékossági okokból kifolyólag most bezárni kényszerült kaliforniai stúdióját, ahonnan mintegy száz fejlesztő átköltözik a cég San Diego-i központjába, 74-en pedig új állás után nézhetnek... A pletykák szerint egyébként a Ubi Soft ólálkodik a kertek alatt egy felvásárlási ajánlattal.

Szokásos havi **Sims**-rekord hírünk: a játék harmadik születésnapján jelentették be az aktuális eladási adatokat, az alapjáték átlépte a nyolcmilliós határt, a kiegészítőkkel együtt pedig az eladási mutató a csillagászati 24 milliónál tart.

Lassan külön alrovatot nyithatnánk a játékokból készülő filmek beharangozásának: ezúttal a **Driver** a konverzió alanya. Az akció-vígjáték 204 nyarán, a játék harmadik részének megjelenésekor kerül a mozikba, a forgatókönyvet James Roday (a Coppola rendezte Robin Williams-vígjáték, a Jack forgatókönyvírója) jegyzi, a rendezői székben Paul W.S. Anderson (Resident Evil, Halálhajó) ül, a költségvetés pedig 50 millió dollár (ennyiből készült pl. a Shrek).

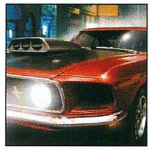


Még egy játék-film: a **Mechwarrior** közeleg a filmvászon felé! Az óriásrobotok csatája a Final Fantasyhez hasonló animációs film képében valósul meg a tervek szerint 2005 tavaszára, 100 millió dolláros (!) költségvetéssel.



A német cenzorok ismét kitettek magukért: ezúttal a **C&C Generals** és az **UT2003** találtatott a kiskorúakra káros hatásúnak. A zord ítélet szerint ezeket a játékokat ezentúl Németországban tilos fiatalkorúaknak eladni, és nyilvánosan reklámozni. Úgy irigylem a germán kölköket, ezek után biztos mind a mennybe fognak jutni.

Kínában hatalmas felháborodás fogadta a **C&C Generals**t, a játékban a kínaiak szerepe, illetve a történet egyik kulcspontján a Tienanmen térre dobott atombomba miatt. Ironikus, hogy már akkor hivatalos tiltakozás fogalmazódott meg igen magas helyekről, amikor a játék Kínában csak kalózverzióban volt elérhető...



Augusztus végével az online autóverseny-játék, a **Motor City Online** bezár. Az indoklás szerint a játék csak a profi autótuningolók szűk rétegének nyújtott igazi sikerélményt, a játékosok nagyobb részét kitevő „kocaversenyzők" nem igazán élvezték az állandó vereségeket, így tömegesen fordultak el a játéktól. A maradék hűséges Motor City-rajongónak júniustól már nem kell fizetni a játékért, szeptembertől pedig megkapják a lehetőséget, hogy ingyen átálljanak a Sims Online-ra vagy az Ultima Online-ra.

A Medal of Honor készítőinek új játéka, a **Men of Valor** az OC3 Entertainment szájszinkron-animációs szoftverét, az Impersonatort fogja használni – jelentette be a cég.

A **Nintendo** amerikai szekciója kereskedelmi szankciók bevezetéséért lobbizik Kína, Mexikó és Paraguay ellen – ezek az országok a Nintendo szerint a nemzetközi nagyipari játékkalózkodás fellegvárai. Kínában a maffia állítólag 130 kalózmásolóüzemet működtet, sőt egyes hírforrások szerint a Hezbollah terrorszervezet keze is benne van a kalóziparban. Kínában tavaly 20000 (!) rajtaütés történt a nagybani kalózokon, melyek során összesen 55 millió illegálisan másolt, illetve hamisított CD-t és DVD-t foglaltak le.



A Falloutra emlékeztető **Static** című RPG tavaly még az Independent Games Festival egyik döntőse volt, most azonban a fejlesztés leállításáról kell hírt adnunk. A készítőknek tavaly óta nem sikerült kiadót találniuk, és mostanra fogyott el végképp a türelmük, a pénzük és az energiájuk.

A **Crave Entertainment** (Freedom Force, Z2, Battle Realms) kiszáll a kiadók versengéséből, pon-

tosabban kicsit más pályára evez, és ezentúl budget kategóriás játékok kiadásával és terjesztésével kíván foglalkozni.

Az EA-t annyira felvillanyozta a **Battlefield 1942** sikere (az eladás-számláló a napokban lépte át az egymilliót), hogy azon nyomban bele is vásárolt a fejlesztő svéd Digital Illusionsbe. Az üzlet részletei titokban maradtak, úgyhogy nem tudni, az óriáskiadó többségi tulaj lett-e, mindenesetre az biztos, hogy ezentúl a DICE-játékok az EA égisze alatt jelennek meg.



Sok nagy cég fente a fogát a régóta bukdácsoló **Sega** felvásárlására, a japánok azonban ismét tartották magukat az elveikhez, és nem engedték külföldi kézbe a céget. Ehelyett a Sega a legnagyobb japán játékterem-üzemeltető és játéktermi gépgyártó cégével, a Sammyvel egyesül egy gyenge 2,4 milliárd dollár értékű üzlet keretében. A fúzió októberben esedékes, de a döntés még korántsem száz százalékos: nap, mint nap érkeznek a hírek a Sega részvényeseinek zúgolódásáról, illetve az EA és a Microsoft újabb csillagászati összegű ajánlatairól.

Fény derült az idei **World Cyber Games** játékolimpia részleteire. A buli október 12-18 között lesz Szöulban, 50 ország 600 játékosát várják a következő versenyszámokban: StarCraft Brood War, WarCraft III, Age of Mythology, FIFA 2003, Counter-Strike, UT2003, valamint két, eddig még be nem jelentett konzolos játék. Az összdíjazás félmillió dollár.





Letartóztattak egy japán hackert, aki **Ultima Online**-játékosok jelszavait szerezte meg, majd azok karakterei felett átvéve az irányítást, minden ingó és ingatlan vagyonukat eladta netes aukciókon. Az eset, amelyen lebukott, egy 25 millió aranyat érő Ultima Online-os ház eladása volt 50000 yenért (95000 HUF).

Az **Infogrames** 14 millió eurós tiszta nyereséget jelentett be az elmúlt fél éves időszakra. A tisztes eredményt beárnyékolja a tény, hogy a cégnek mintegy 130 milliónyi adóssága ketyeg időközben különböző bankoknál.

Tovább terjeszkedik a koreai **NCSoft**, a világ legnagyobb online játékának, a 3,2 millió felhasználót számon tartó, és Koreában hisztérikus népszerűségnek örvendő Lineage-nek a kiadója. Most a Kingdom Under Fire-rel bemutatkozott Phantagram fejlesztőcsapatot vették meg, mellesleg pedig bejelentették a tavalyi éves pénzügyi mérlegüket: 123 milliós bevétel mellett 43 millió tiszta profit!

Nagy a mozgolódás a frissen alakult Tilted Mill háza táján. Az **Impressions** (Caesar, Pharaoh, Lords of the Realm) csapatából kivált srácok két bejelentéssel is felhívták magukra a figyelmet a napokban: az egyik a Heroes 4 vezető designerének, Gus Smestadnak a leszerződtetése, a másik az Empire Earth engine-jének licencelése. Valami nagyon készülődik...

Tilted Mill ENTERTAINMENT

A **Take 2** előszeretettel tart mostanában üzleti konferenciákat. A legutóbbin a következő okosságok hangzottak el:

A Vice City eladásai 8,5 millióval megelőzték az előd GTA3-ét. A cég mindkét játék esetében elképzelhetőnek tartja a tízmilliós álomhatár elérését.

A Max Payne 3,5 millió eladott példánynál jár, a második rész legkorábban idén novemberben várható.



A Duke Nukem Forever fejlesztésébe eddig 14,5 millió dollárt öltek bele...

A karácsonyi játékpiacon 408 millió dollár bevételük jött össze, ebből 50 a cég zsebében is maradt tiszta nyereségként.

A cég az év végén háromévnyi fizetésének megfelelő, kétmillió dolláros bónuszt utalt ki a vezérigazgató Ryan Brantnek.

Egy kis online helyzetjelentés a végére: a Sony bejelentette, hogy a 432000 aktív **EverQuest**-játékos közül 200000 már előrendelte a The Legacy of Ykesha kiegészítőt, valamint hogy a PS2-es EverQuest Online Adventures népszerűsítésére gyenge 5 millió dolláros reklámkampányt indít. Reményeik szerint a konzolos MMORPG-jük két hónapon belül eléri a százezres előfizetői bázist. Az EA ezzel szemben nagyon szomorkás online tájképet tár az érdeklődők elé: egyedül az Ultima Online él és virul (230000 előfizető), a Sims Online – bár lassan túllépi a százezer fizető játékost – még messze nem teljesít az elvárásoknak megfelelően, a Motor City Online, mint pár sorral feljebb olvashattátok, bezár (mindössze 20000 előfizetője maradt), az Earth and Beyondról pedig csak az eladási eredmények ismertek (53000 példány), de ebből ítélve az előfizetők száma sem lehetett túl sok. Az EA online részlege a cég egyetlen veszteséges üzeme, a legutóbbi pénzügyi negyedévet 3,5 millió mínusszal zárták.

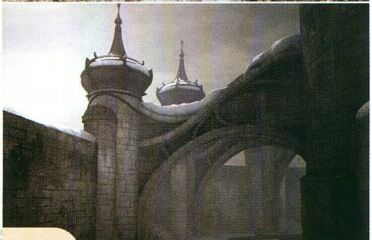












SYBE

Panelházak, felhőkarcolók, füstölgő gyárak - íme, a 21. század nagyvárosai. Az emberi civilizáció több évezredes fejlődés után ide jutott. Bevásárlóközpontok, hipermarketek teljesen azonos felépítéssel, minden esztétikumot nélkülözve. Betonvadonban élünk! A művésziesség teljesen kihalt a városokból - hiába, túl sokan vagyunk, nincs neki hely. Ha te sem vagy kibékülve ezzel az ezredfordulós világképpel, tökéletes kirándulást nyújthatott a tavaly nyáron megjelent Syberia. Kate Walkernek, a fiatal, feltörekvő New York-i ügyvédnek egy egyszerűnek tűnő játékgyár-megvásárlásért a kicsiny, alpesi Valadilene-be kellett utaznia, a meseszerű vidéki faluban pedig valami olyasmit találhatott meg, ami addig teljesen hiányzott túlhajszolt életéből - nem is csoda, hogy olyan könnyű volt azonosulni a bájos főszereplővel. Az elmúlt évek egyik legjobban magával ragadó játékának egyetlen negatívumként a rövidségét tudom felróni - szinte sírtam, mikor olyan hirtelen vége lett kalandozásunknak. A Microids viszont nem hagy könnyek közt fetrengeni, ősszel érkezik a második epizód!



A MESE FOLYTATÓDIK! Az alapkoncepción nem sokat változtattak, inkább csak tovább csiszolgatták azt. Továbbra is távoli, fantasztikusan hangulatos tájakon és falukban fogunk könnyed - de azért az előzőnél valamivel izgalmasabb - kalandokat átélni. A mese közvetlen ott veszi fel a történet fonalát, ahol az az előző részben megszakadt: Kate Walker hirtelen felindulásból úgy dönt, hogy nem tér vissza az egyhangú New Yorkba, hanem inkább Hans Voralberggel tart, hogy felfedezze a kihaltnak hitt mamutok, az ősi Youkol törzs és Syberia titkait. A fejlesztők nem igazán szeretnék előre lelőni a történetet, így szinte semmit sem hajlandóak abból elárulni. Az bizonyos csupán, hogy ugyanaz a Benoit Sokal nevezetű francia író és képregényrajzoló felelős érte, aki az első rész munkálatait is felügyelte. Mivel ő Párizsban lakik, a Microids csapat székhelye pedig Montrealban található, naponta általános, több órás telefonbeszélgetéseket folytat a fejlesztőkkel, és havonta meglátogatja őket montreali bázisukon új rajzokkal, tervvázlatokkal. Szóval a történet minőségével semmiképpen sem lesz gond, de könyörgöm Sokal Úr, ne tessék visszafogni magát hossz tekintetében sem - ugyanis egy idő után unalmas, ha ugyanazt a kalandjátékot játsszuk végig minden délután...

A sztoriból gyakorlatilag tényleg semmi konkrétumot nem ismerhetünk, de azt azért tudjuk, hogy most jóval izgalmasabb kalandokra és meglepőbb fordulatokra számíthatunk, és bár a történet ugyanolyan lineáris lesz, mint volt, nagyobb interaktivitás lesz jellemző a játékra.

Az első helyszín, ahol különleges mechanikus vonatunkkal megállunk, a Romansbourg nevű kicsiny, orosz város lesz. Ez az első részben látott helyszínek közül Valedilande-re emlékeztet a legjobban, de annál valamivel összetettebb felépítésű, és helyenként misztikus, esetenként vészjósló hangulatot áraszt majd. A robotok - pardon, automatonok - is jóval kisebb számban képviseltetik itt magukat, mint korábbi kiruccanásaink falvaiban. Ez is, és a többi helyszín is az ígéretek szerint sokkal élettel telibb lesz, több járókelő, mindennapi dolgát végző ember színesíti majd az utcákat, épületeket, és a környezet élővilágában is gyakrabban gyönyörködhetünk.

A kis orosz falut követő második megállóhelyünk a Nagy Északi Átjáró lesz. Ez a rész az emberi kéz által szinte teljesen érintetlen környezetben, gyakorlatilag teljes egészében a szabadban fog játszódni. Egyébként, ahogy utazunk egyre északabbra, illetve keletebbre, úgy fog változni az időjárás és a környe-

Fejlesztő: Microids > **Kiadó:** Microids > **Megjelenés:** 2003.október

RIA II

zet is. Egyre sűrűbben és gyakrabban esik majd a hó, érezhetően közeledünk az Északi Sark felé, és ez teljes mértékben tükröződni fog a tájon is, ezáltal a program egyfajta utazási élményt is nyújt majd a játékosnak - legalábbis az ígéretek szerint.
A harmadik nagy egységet az ősi Youkol törzs faluja fogja képviselni, a negyedik epizód helyszíne pedig maga Syberia lesz - ezekről szinte semmi konkrét információt nem tudunk, csupán annyit, hogy Syberiában sajnos végleg lezárul a Syberia saga, de ahogy az egyik fejlesztő sokat sejtetően megjegyezte: ez nem feltétlenül jelenti egyben Kate kalandjainak végét is...

CSODÁLATOS HELYSZÍNEK! A Syberia első részének érdekfeszítő története mellett talán a grafikai megvalósítása volt a legkiemelkedőbb. Az új képeket elnézve és a fejlesztők beszámolói alapján ismét egészen fantasztikus látványvilágra számíthatunk - a grafikus motor nagyon komoly ráncfelvarráson esett át úgy, hogy a futtatáshoz szükséges gépigény (PII-350!!!) nem változott! Az egyetlen előző részben zavaró tényezőért, a főszereplő alacsony poligonszáma miatt most messzemenőkig részletes, és erősen kicsinosított Kate Walker fog kárpótolni minket, aki ráadásul minden helyszínen rucit is fog cserélni - bár gondolom, a szibériai időjárásnak köszönhetően közel sem olyan lengét vagy testhezállót, mint Lara baba. Emellett a többi karakter is - akik közt ismerősként csak Hanst és Oscart köszönhetjük majd - sokkal-sokkal részletesebb külsőt kap. A legtöbb szereplő képregényszerűen karakterisztikusabb, esetenként komikusan megvalósított lesz.
Ennél a táj azonban sokkal fontosabb. Mint már említettem, többfajta hóesés fogja színesíteni a helyszíneket, és az egész táj jóval zúzmarásabb, zimankósabb, egyszóval „szibériásabb" lesz, mint az előző részben - ennek köszönhetően a hangulat is kicsit más lesz. Ezúttal a képek háttere és előtere sokkal jobban fog illeszkedni egymáshoz, és a legtöbb helyen akár több irányba vetülő, alaposan kidolgozott árnyékokat is megcsodálhatunk. Az általuk vetett árnyék is a szélfútta felhők vonulásának megfelelően fog változni! Emellett néhol csöpögő jégcsapokra és tényleg rozsdás, ősöreg tárgyakra lehetünk majd figyelmesek, Kate kedvesünk pedig immár kecses lábnyomokat hagy a friss hóban.

JÓL BEVÁLT JÁTÉKMENET. Az előző részhez hasonlóan a fejlesztők célja ismét az, hogy ne szakítsák meg hosszú elakadások a pergő történetet - így a feladatok megoldásai minden esetben szinte adják majd magukat. Hasonlóan, a puzzle-elemek sem lesznek túlkomplikálva, de ezekből valamivel több szerepel majd. A kezelőfelület egy az egyben a már megismert lesz, továbbra sem kell majd tárgyakat egymással kombinálnunk, és valószínűleg minden megszerzett holminkat fel kell majd az adott helyszínen használni. Mobiltelefonunk ezúttal nem lesz velünk, így sajnos nem értesülhetünk Kate mamájának szerelmi afférjairól, és azt sem tudhatjuk meg, mi történt a későbbiekben az őt megcsaló vőlegényével, vagy enyhén idegbajos főnökével - utóbbi biztos nagyon örült, mikor mégsem kapta meg másnapra az aláírt szerződést. Ehelyett a hangsúly egyedül Kate jellemfejlődésén lesz, amelyben tényleg sok lehetőség maradt az előző rész után. Az elvarázsolt leányzó a kissé bogaras, de zseniális Hanstól fog folyamatos tanácsokat kapni feladataihoz, és végül együtt derítenek fényt a Syberia titkára

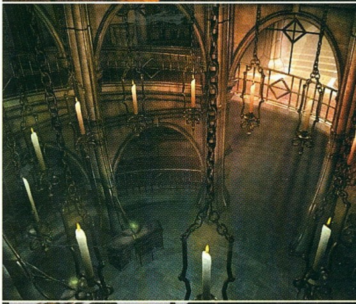
ÚJ KALANDRA VÁRVA. Mit mondhatnék végszóként? Száz százalékosan biztos vagyok benne, hogy a második rész legalább annyira el fog varázsolni mindenkit, ahogy az első tette több mint fél évvel ezelőtt. A program igazi kikapcsolódás lesz még az olyan játékosoknak is, akik egyébként nem kedvelik a kalandjátékokat. **GREG5**

> RIVÁLISOK

Kalandjáték kategóriában sajnos olyan kevés program jelenik meg mostanában, hogy a „riválisok" kifejezés helyére most inkább jobban illene a jó barátok megnevezés. Idén szeptemberben folytatódik a még '95-ben útjára indított Broken Sword saga George Stobbarttal és bájos barátnőjével. A harmadik epizód a fejlesztők várakozásai szerint megreformálja majd a stílust, hisz különleges akciórészekkel ötvözték a kalandelemeket. Majd meglátjuk. Előtte viszont végigjátszhatjuk a klasszikus, point 'n click, rajzfilmszerű kalandjátékokhoz visszatérő, fantasztikusan gyönyörű Runawayt, amely szerintem garantált siker lesz a játékosok között, a távoli jövőben pedig olyan klasszikusok visszatérései várhatók, mint a Sam and Max, vagy a Full Throttle.

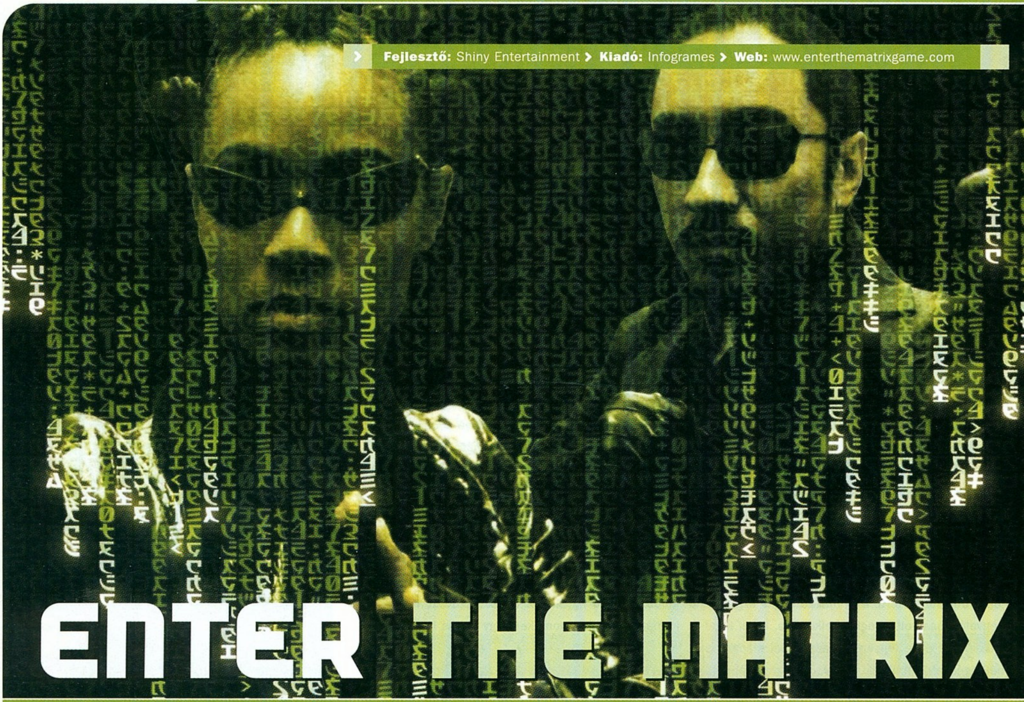












> Fejlesztő: Shiny Entertainment > Kiadó: Infogrames > Web: www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX

Annyiszor, de annyiszor csalódott már az egyszeri játékos a filmátiratokban, hogy már feltételes reflexként fenntartásokkal viseltetik irántuk: a moziból lett játékok általában csak a film felszínét, a külsőségeket ragadják meg. Különösen jogos az előítélet a Mátrix kapcsán, hiszen a film lélegzetelállító akciójelenetei, bravúros képei és szállóigévé lett szövegei mögött azért súlyosabb gondolatok tenyésznek, és ezeket egy játékban „megfogni", háááát... (legyintés).

'MORPHEUS SZERINT Ő AZ.' Csakhogy. Az Enter the Matrixot már jó előre az interaktív szórakoztatás új lépcsőfokaként ünnepli a sajtó (oké, főleg a reklámok, de amint látni fogjuk, talán van benne valami). Mert az Enter the Matrix alapvetően különbözik minden eddigi filmjátéktól. Az, hogy már a cím sem azonos egyik film címével sem, jelzi, hogy itt többről van szó, mint a mozi számítógépre való kopírozásáról. A játék története a második filmmel, a Matrix Reloadeddel párhuzamosan zajlik, olyan szinten, hogy ha a film egyik jelenetében valaki kimegy egy ajtón, az lehet, hogy az ajtó másik oldalán a játék egyik jelenetébe lép be. Néhol a játék magyaráz meg, egészít ki bizonyos filmben történt eseményeket, vagy fordítva. Ugyan alapvetően nem szükséges a játék ismerete a film megértéséhez, mégis, igazi kerek egésszé az egészíti ki a történetet, a teljes Mátrix-mítoszt. A filmek rendező/forgatókönyvíró párosa, Larry és Andy Wachowski (egyébként mindketten nagy játékosok, mostanában éppen Splinter Cell-rajongók) nagyon komolyan vette a programot, külön 244 oldalas forgatókönyvet írtak a játék számára, és a film felvételei során, külön 60 percnyi anyagot forgattak és vágtak kifejezetten a játék számára: ez több mint száz exkluzív, máshol nem látható jelenet! Ahogy a film igazi szuperprodukció, úgy a játék is: 60 fős csapat készítette két éven keresztül 20 millió dolláros költségvetésből, a fejlesztést pedig személyesen a Wachowski-testvérek felügyelték, tulajdonképpen

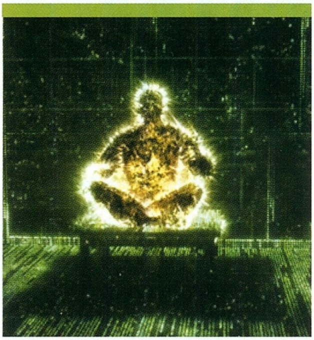






VETÉLYTÁRSAK

Idén májusban várhatóan a csapból is a Mátrix fog folyni, így a játékverzió elsöprő sikere különösebb jóstehetség nélkül is borítékolható. Mivel a játék műfaját és kivitelezését tekintve leginkább a Max Payne-re emlékeztet, annak első része pedig már, a második pedig még messze túl van a láthatáron, úgy tűnik, semmi közvetlen konkurencia nem veszélyezteti az Enter the Matrix sikerét. Ami mégiscsak beleköphet a levesbe, az a stílusban nagyon távol álló, de a premier tekintetében vészesen közeli (Amerikában két nappal előtte, Európában egy nappal utána) Vice City, valamint a szintén akkortájt megjelenő, és szintén nem éppen szokványos akciójáték, a XIII.



ILYEN VOLT – ILYEN LETT





Wachowskiék szőrszálhasogató aprólékossággal ügyelnek a legkisebb részletekre is – panaszkodtak gyakran a film készítői, a díszletépítők, a sminkesek és az egyéb kisegítők. Most a Shiny grafikusai is megismerhették ezt az alaposságot, tanúbizonyság erre az alábbi néhány kép, amely a filmbeli és a játékhős Niobe-t, valamit egy rész filmben, illetve játékban megjelenő díszletrészt ábrázol. A hasonlatosság döbbenetes – ez persze nem csoda, hiszen a modellezők és a textúrázók a forgatás helyszínén, az eredeti díszletek között dolgozhattak, és megkapták a film számítógépes effektjeinek, CGI-jeleneteinek nyersanyagát is. Az animátorok szintén a színészek filmhez rögzített motion capture adataiból dolgoztak (vadonatúj, 32+14 kamerás test+arc mocap dolgozott a mozgásfelvételek hat hónapja alatt), Jada Pinkett Smith-szel, aki Niobe-t alakítja a játékban és a filmben (mellékesen pedig Will Smith felesége, hogy egy kis bulvárvonalat is csempésszek a sorok közé), külön a játék kedvéért vettek fel mintegy 3500 mozdulatot, hogy a hölgy játék- és filmbeli bunyói a lehető legjobban hasonlítsanak egymásra.







ugyanúgy ők álmodták meg a játékot, mint a filmeket. Dave Perry, a Shiny fejese többször ki is fakadt különféle interjúkban mondván: „ezek nem normálisak, egyszerűen mindent akarnak... kung-fut, fegyveres harcot, autós üldözést, hajóvezetést, a Mátrix hackelését, MINDENT, ami a filmekben előfordul".

`SAJNOS KÉPTELENSÉG ELMONDANI, HOGY MI AZ A MÁTRIX. SAJÁT SZEMEDDEL KELL LÁTNOD.` A játék alapvetően az akció-kaland kategóriába sorolható, hőseink - Niobe, a Logos nevű hajó kapitánya, és Ghost, a fegyvermester („zen-buddhista apacs orgyilkos", ahogy Wachowskiék fogalmaznak) - Morpheushoz és Trinityhez hasonló lázadók, és a játék a Mátrix ügynökei ellen folytatott elkeseredett küzdelmüket mutatja be – de a mellékszerepekben feltűnik Neo, Smith ügynök, az Orákulum és a többi ismerős is. Ziont, az utolsó emberi várost veszély fenyegeti, és nekünk kell akcióba lépnünk, segítenünk Neónak és társainak, hogy a filmben megmenthessék a világot. A két választható karakter két teljesen különálló végigjátszási utat takar, összesen 25-30 óra terjedelemben. A Mátrixban és a való világban egyaránt fogunk kommandózni, és a lőfegyveres valamint pusztakezes harc mellett lesz részünk autós üldözésekben, valamint a Logost is navigálnunk kell egy-egy külön szimulátor-részben, utóbbi feltűnően hasonlít a Descent 3D-s alagút-labirintus világára. Emellett magát a







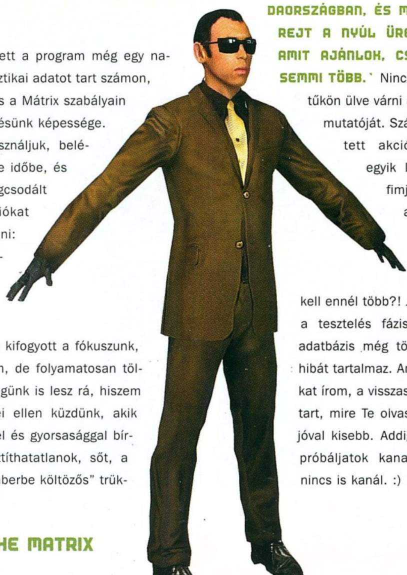


rendszert is meghackelhetjük, ez egy külön aljáték, amely a régi szöveges kalandjátékokra (!) emlékeztet, és amelyben különleges mozgásokat, extra fegyvereket, vagy érdekes kiegészítő infókat szerezhetünk, sőt, akár előre „bekészíthetünk" magunknak fegyvereket vagy életerő-csomagokat a későbbi pályákra.

Az irányítás nem lesz különösebben túlbonyolítva, külső nézetből, szabadon változtatható kamerával megy a móka, közelharcban néhány támadó és védekező mozdulat variációiból hozhatunk ki valami 70-féle kombót, a lőfegyveres harc pedig a Max Payne nyomdokain halad, azonnal kézre áll. Ne várjunk realisztikus akciót, a harc a filmben látott stílusban megy, egymillió lőszer per másodperc, itt nem kell taktikázni meg lopakodni: ha meglátunk egy rosszfiút, csak napszemüveget fel, és csülökre!

> A készítőkről

A Shiny, a játékvilág egyik legkörülrajongottabb, állandó reflektorfényben sütkérező sztárcsapata idén októberben ünnepli tizedik születésnapját. A mára ötvenfősre nőtt cég alapítója, vezéregyénisége és kirakatembere a kaliforniai fenegyerek, Dave Perry, aki 15 évesen már könyvet írt a játékprogramozásról, és a szakma azóta is igazi csodabogárként tartja számon. A csapat '94-ben a több milliós eladású Earthworm Jimmel robbant be a köztudatba, és azóta is extravagáns, a közönséget megosztó játékokkal, hangos sikerekkel és botrányokkal tartja fenn az érdeklődést maga körül – gondoljunk csak a Messiah-ra, az MDK-ra vagy a Sacrifice-ra. 2001-ben a Wachowski-testvérek személyesen választották ki a Shinyt a Mátrix játékátiratának elkészítésére, legutóbb pedig az Infogrames általi felvásárlással (a franciáknak a cég nem kevesebb, mint 47 millió dollárt ért meg) kerültek a címlapra.



Az életerőnk mellett a program még egy nagyon fontos statisztikai adatot tart számon, ez a fókusz, vagyis a Mátrix szabályain való felülemelkedésünk képessége. Ha a fókuszt használjuk, belépünk a bullet-time időbe, és a filmben is megcsodált elképesztő akciókat tudjuk végrehajtani: elugrálunk a golyók elől, negyven métereket ugrunk és felsétálunk a falra. Ha kifogyott a fókuszunk, semmi baj, lassan, de folyamatosan töltődik újra. Szükségünk is lesz rá, hiszem a Mátrix ügynökei ellen küzdünk, akik emberfeletti erővel és gyorsasággal bírnak, közel elpusztíthatatlanok, sőt, a filmben látott „emberbe költözős" trükköt is ismerik és alkalmazzák. A karaktereink egyébként fejlődnek a játék előrehaladtával, egyre újabb harci kunsztokat és a fókusz felhasználásának hatékonyabb módozatait tanulhatják meg. Igen, tanulHATják, mert a játék, bár alapvetően lineáris, rengeteg opcionális mellékszál és felfedeznivaló rejtőzik benne, amelyek többek között ilyen jutalmakkal kecsegtetnek, de van, hogy csak újabb filmrészleteket, vagy érdekességeket kapunk a Mátrix világából.

`Szerinted az, hogy erősebb és gyorsabb vagyok, az izmokkal áll összefüggésben ebben a térben? Azt hiszed, levegőt lélegzel be?` Az előzetes képeket elnézve az ismerős Mátrix-hangulat borzongása mellett azért csak-csak megfogalmazódik az emberben, hogy grafikailag ez bizony nem viszi olyan könnyedén a Doom 3 demók és az Unreal 2 által igen magasra tett mércét. Aggodalomra semmi ok, mivel a játék PC-PS2-Xbox-GC multiplatform fejlesztés, a képeket a közös kód produkálta. A végleges verzió a skálázható engine real-time tesszelációs rendszerének (ez valami olyasmi, mint a dinamikus LOD) hála minden platformból a képességeinek legjavát fogja előhozni: minden egyes objektum poligonszáma 400 és 30000 között változtatható (ez utóbbi közeli zoom esetén finom kézmozgások vagy mimika megvalósítására is elegendő) úgy, hogy a játék folyamatosan tartsa a 60 frame/sec sebességet. Az engine egyéb trükköket is tud, például a Red Factionhöz hasonlóan minden objektum lerombolható, gyakran lesz részünk olyan jelenetekben, mint a filmben, amikor hőseink a felhőkarcoló auláját a szó szoros értelmében rommá lőtték.

`A piros pirula: itt maradsz Csodaországban, és megmutatom, mit rejt a nyúl ürege. Ne feledd: amit ajánlok, csak az igazság. Semmi több.` Nincs más dolgunk, mint tűkön ülve várni a film és a játék bemutatóját. Száz százalék felpörgetett akció az ezredforduló egyik legnagyobb kultuszfimjének hangulatában, a történet folytatása, és sehol máshol nem látható részletek... hát kell ennél több?! Jelenleg a játék már a tesztelés fázisában tart, bár az adatbázis még több ezer kijavítandó hibát tartalmaz. Amikor ezeket a sorokat írom, a visszaszámlálás 76 napnál tart, mire Te olvasod, ez a szám már jóval kisebb. Addig is türelem, és ne próbáljatok kanalat hajlítani, mert nincs is kanál. :) ■ **HANCU**

> A filmek

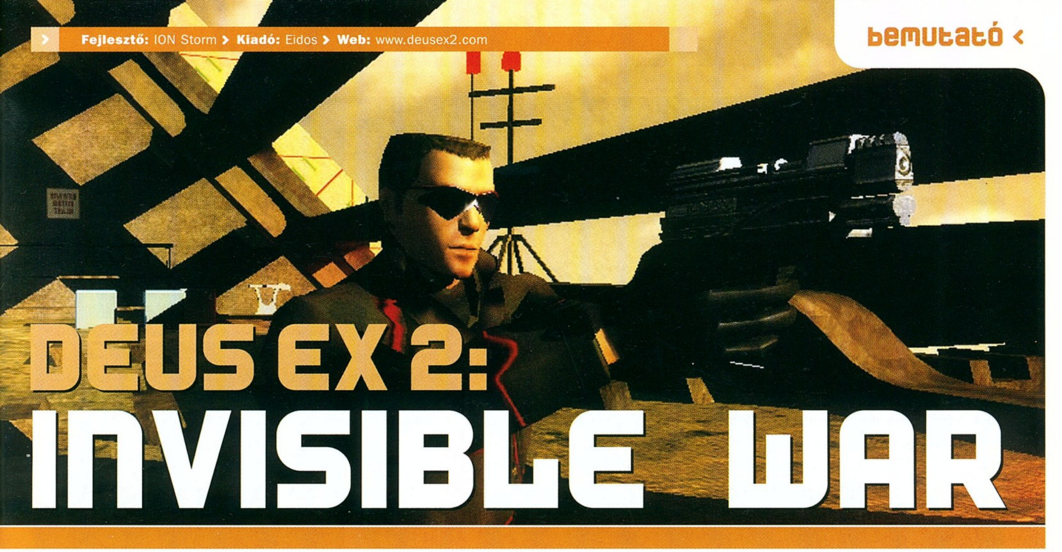
Terminator 3 ide, A király visszatér oda, a különféle filmes lapok szerint 2003 legjobban várt filmje bizony a rekordsebességgel klasszikussá vált filozofikus cyber-akciófilm, a Mátrix folytatása – azaz folytatásai, mivel a második és harmadik részt egyszerre forgatták, és mind a kettő még az idén a mozikba kerül: a Reloaded májusban, a Revolutions pedig novemberben (külön dicséret a magyar forgalmazóknak, hogy ezúttal nem kell hónapokat várnunk, a tengerentúli premier után két héttel a filmek már nálunk is láthatók: az Újratöltve május 23-án, a Forradalom pedig november 20-án). A történetről nagyon keveset tudni, annyi biztos, hogy az új filmekben is szerepel majd Neo, Trinity, Morpheus, illetve a túloldalon Elrond... khm, akarom mondani Smith ügynök, ő mindjárt többtucatnyi klón-másolatával együtt. Az Újratöltve Zionról, az igazi emberek utolsó városáról szól majd, illetve arról a támadásról, amelyet a Mátrix ügynökei indítanak ellene – a Forradalomban pedig tanúi lehetünk a leigázott emberiség gépek elleni lázadásának. A film védjegyévé vált bullet-time és stop-motion felvételekben, illetve fantasztikus harci jelenetekben ezúttal sem lesz hiány, sőt, az előzetes trailerek elképesztő autós üldözéseket is sejtetnek. Külön figyelmet érdemel az Animatrix című, kilencrészes animációs film-sorozat, amelynek epizódjait a világ leghíresebb rajzfilmművészei készítették, és amelyek a Mátrix világáról mesélnek el egy-egy újabb történetet különféle stílusokban, a westerntől a mangán keresztül a Final Fantasy-féle ultrarealisztikus CGI-ig. Ezek a whatisthematrix.warnerbros.com címről tölthetők le, de júniusban DVD-n is megjelennek.











DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

A First Person Shooter kategóriáról az emberek általában a Quake stílusú, gyilkolásos játékmenetre asszociálnak. Bár ez a játékmód is számtalan technikai fejlődésen ment keresztül a hosszú évek során, született egy érdekes oldalág is, melyben ugyan belső nézetből irányítjuk az eseményeket, de a hangsúly egyáltalán nem az ész nélküli gyilkolászáson van. Ide tartozik a lopakodást előtérbe helyező Thief - amelyet hűséges olvasóink megismerhettek teljes játékként négy számmal ezelőtt -, a System Shock és a rengeteg év játéka címet elnyerő Deus Ex is.
2000 legegyedibb FPS-ében tökéletesen elegyítették a klasszikus lövöldözős elemeket az RPG-k fejlődési szisztémájával, mindezt megpakolták kalandjátékszerű dialógusokkal és egy érdekfeszítő, szerteágazó történettel, melynek eredménye a valaha alkotott egyik leghangulatosabb és legjobban újrajátszható FPS-e lett.
A sokáig nagy titkolózásokkal övezett második részről lassan fellebben a lepel: az ION Storm hirtelen gondolt egyet, és meghívta texasi főhadiszállására a húsz legjelentősebb online/offline játékújság cikkíróit, hogy gyorsan elkápráztassa őket még a közelgő E3 előtt. Mit ne mondjak, nagyon jól sikerült nekik: a tájékoztató után szinte minden szemtanú csak szuperlatívuszokban volt képes beszélni a játékról, szóval úgy tűnik, a folytatás legalább akkorát - bár most nem olyan meglepetésszerűen - fog durranni, mint a közel három éve megjelent előd.

A DOOM III FELKÖTHETI! Az első rész játékmenete szinte tökéletes volt - túl sok javítanivaló nincs rajta -, viszont az Unreal motorjával készült enginenel nagyon komoly gondok voltak. Nem is volt túl szép, és a gyenge D3D támogatásnak hála, nagyon sokáig csak Voodoo kártyákon futott rendesen. A második epizód viszont a fantasztikus Unreal 2 motort használja, a fiúk így minden idejüket a játékmenet csiszolására fordíthatták. Illetve fordíthatták volna, ha nekik elég lett volna holmi legújabb Unreal motor, de úgy tűnik, az ION-nál maximalisták dolgoznak. A fantasztikus grafikus motort megspékelték még egy 100%-osan dinamikus, valós idejű árnyékolási rendszerrel, amelyhez hasonlót eddig csak a Doom III előzetesében láthattunk. Ez azt takarja, hogy ugyanúgy, mint Carmack bátyó enginejében, ebben is, ha meglövünk egy lógó lámpát a plafonon, és az himbálózni kezd, az összes árnyék a fényforrásnak megfelelően fog változni! A fényhatásoknak, és a „normal mapping" nevű eljárásnak köszönhetően az egyébként „csak" néhány ezer poligonból felépülő karakterek sokkal részletesebbnek tűnnek majd, ruhájukon kis ráncokat, bőrükön pedig apró karcolásokat is felfedezhetünk majd!
A másik nagy fejlesztés a Havoc nevű, szintén licencelt, fizikai motor hozzáadása a játékhoz, melynek köszönhetően minden elmozdítható tereptárgy a gravitáció és a fizika törvényeinek tökéletesen megfelelően fog engedelmeskedni. A detonáció nagyon látványosan megdobja majd az összes közelben tartózkodó kisebb tárgyat, karaktert, és még a lövedékek becsapódása is a felület anyagától függően fog változni. Ehhez hozzátartozik az is, hogy az ellenfelek gyönyörű haláltusákat produkálnak majd, soha nem akadnak be a falba, és a lépcsőn nem csak bénán „lecsúsznak", hanem végtagjaik valósághű mozgása közben szépen lebucskáznak!
A számtalan különleges effektnek azonban meglesz az ára: a játék csak legalább GeForce3 kategóriájú videokártyákon lesz hajlandó egyáltalán elindulni,

> **DEUS EX ÉS A WORD TRADE CENTER**
>
> Az alternatív jövőben játszódó Deus Ex első részében New Yorkban nem látható a World Trade Center épületegyüttese.
> A játék sztorija nem említi, hogy akármi különös is történt volna vele - csak a Szabadságszobrot érte terrortámadás -, mégsem tűnik fel sehol sem.
> Ennek az az egyszerű oka, hogy a grafikusok ugyan megtervezték a két tornyot tartalmazó hátteret is, de az túl sok textúramemóriát emésztett volna fel, így végül kimaradt a végleges játékból, és egy jóval egyszerűbb várostájkép került be helyette. Emiatt többen panaszkodtak a készítőknek, akik még a 2001 Word Trade Center-es incidens előtt is mindig azt a választ adták, hogy a két torony azért nem látható, mert korábban egy terroristatámadás azt is lerombolta.
> Ezek után különösen megdöbbenthette őket a szeptember 11-i merénylet, mikor is fiktív magyarázatuk valóra vált!

köszönhetően a pixel shader és a pixel lighting technikák teljes körű használatának - ezeket korábbi kártyák nem támogatják -, és még a legjobb konfigurációkon is csak közel 30 fps-t fog kipumpálni magából.
Érdemes lesz viszont gépet bővíteni, hisz a felsorolt újításokat a lehető legügyesebben alkalmazták a játékmenet továbbfejlesztése érdekében. A gyönyörű, sötét árnyékokat - melyeket tereptárgyak elmozdításával, lámpa feldöntésével, vagy kilövéssel magunk is előállíthatunk! – a Thiefhez és a Splinter Cellhez hasonlóan ismét erősen ki is kell majd használnunk! Ennek hangsúlyozására még rejtőzködésmérőt is beépítettek a programba. A Havoc fizikai motornak köszönhetően immár megtehetjük azt is, hogy távolról kilőjük a mérgező gázt tartalmazó hordókat, amelyekből tartalmuk lassan - illetve több rés esetén gyorsabban - távozik a külvilágba hidegre téve néhány gyanútlan rosszfiút.

> DOOM3, DEUS EX 2 ÉS A NORMAL MAPPING

A 3d grafikában használt bump mapping és a videokártyák által támogatott bump mappingnek hívott eljárások között van egy lényeges különbség. A bump map ugye szürkeárnyalatos kép, amelyen a pixelek intenzitása a renderelt felülettől való kiemelkedést/besüllyedést jelöli. Rendereléskor a szoftver eme érték alapján módosítja az éppen kiszámolt felület normálvektorát - azaz a felületre merőleges vektort, amely a megvilágítottság kiszámításához kell (ez a képlet egyébként - fényvektor szorozva normálvektorral - vektoriális, azaz eredménye 0 és 1 között változhat).
A videokártyának ellenben a számításigény csökkentése érdekében nem szürkeárnyalatos kép kell, hanem közvetlenül a felület normálvektorával kell megetetni. Ez legenerálható egy hagyományos bump mapből is, ez a régebbi, szokványos módszer.
A Deus Ex 2, és Carmack „újítása" (ami lényegében egy több évvel ezelőtti sigraph-os dolgozat megvalósítása) azt a trükköt alkalmazza, hogy a normálvektorokat tartalmazó textúra, a normal map elkészítéséhez egy sokkal részletesebb, igen magas poligonszámú tárgyat használ. Ennek ugye szép sima a felülete, az átmenet egyenletes az egyes kis poligonok normálvektorai között, tehát amikor a kártya számolja a megvilágítást a lowpoly modellre, akkor ott is ugyanolyan egyenletes átmenetek lesznek lekerekítettebb felület illúzióját keltve. A másik előny pedig, hogy ebbe a normal mapbe olyan részletek is bekerülhetnek, amelyek a lowpoly modellről teljesen hiányoznak; a legjobb példa a totál sík négyszögre rápakolni egy gömb normálvektorait, ami így szemből nézve gömbnek látszik majd.
A normal mapping lényege tehát az, hogy egy nagy felbontású, magas poligonszámú, részletesebb modellt használnak a lowpoly modell játékbeli bump mappeléséhez használt textúrák előállításához. ■ LY

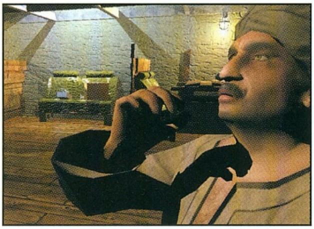
RPG+FPS=DEUS EX. Az erős RPG-elemek természetesen megmaradnak a játékban, de a régi skillrendszer helyébe a bio-modulátor szisztéma lép, mellyel génkezelt hősünk újabb különleges képességekre tehet szert, vagy továbbfejlesztheti a már meglévőket két további lépésben (összesen egyébként kilenc bio-modulátor hely lesz a testünkön). Például látás bio-modunk segítségével első szinten tökéletesen szemlélődhetünk vaksötétben is, másodikban már a vékony falakon is keresztülláthatunk, míg a legmagasabb szinten gyakorlatilag akármilyen vastag anyagon keresztülszúrhatjuk vizslató tekintetünket. Egyik különösen érdekes ilyen készségünk használatával átvehetjük majd az uralmat a közelben kószáló gyanútlan robotok felett, és felhasználhatjuk azok minden aktív vagy passzív képességét. Halomra lőhetjük lézereikkel az ezt a váratlan fordulatot káromkodva fogadó rosszfiúkat, vagy ha a helyzet úgy kívánja, bejuthatunk velük mások számára elzárt területekre, vagy kihallgathatjuk a mit sem sejtő terroristák beszélgetését. Mindez az irányítósdi móka egy harmadik, teljesen más küldetésteljesítési lehetőséget biztosit a már megismert mindenkit halomra lövök, lopakodós és komputerhekkelő megoldások mellett, ami teljesen új szint visz majd a programba, és még tovább növeli annak újrajátszhatósági értékét.
A high-tech távcső, a komputerhackelő és a zárnyitó szinte alapkiszerelésként hozzátartoznak az ilyen futurisztikus játékokhoz, de számos, ezeknél érdekesebb, több lépésben továbbfejleszthető apróság gazdagítja majd repertoárunkat. Például a megfelelő segédeszközzel lyukat vághatunk majd az üvegbe, így minden csörömpölést mellőzve juthatunk át az akadályon, de ugyanilyen helyzetekre találták ki különleges pisztolyunk üvegporlasztó lehetőségét is. Érdekes ketyere még a feketepiacon beszerezhető prizmatikus rezonátor, amely testünk molekuláinak rezgését úgy alakítja át, hogy a lézerek ne legyenek hatással rájuk, így holt lazán átsétálhatunk a lézerkerítéseken - cserébe viszont az energiaalapú fegyverek kétszeres sebzést okoznak találat esetén.

JÁTÉKMENET. A történet mintegy tizenöt évvel az előző kiruccanásunk után játszódik, természetesen ugyanabban a pesszimista jövőben, amelyet olyan jól megformáltak az első részben. Továbbra is sötét, nyomasztó helyszínek, lepukkant, túlnépesedett városok és egyre szélesebb körben elterjedő hightech nanotechnika jellemzik a kort. A mind jobban elharapózó terrorizmust jól jelzi a fanatikus ellenál-















lók jelszava: „Nekünk nincs szükségünk hadseregekre: mi emberbe épített láthatatlan fegyverekkel harcolunk egy láthatatlan háborúban!" Innen a program alcíme.

Ezúttal játékkezdéskor kiválaszthatjuk majd, hogy férfi vagy női karaktert szeretnénk-e irányítani - ezt a készítők elsősorban a rajongók kérésére tették a játékba. Nemünk azonban nem lesz különösebb kihatással az eseményekre, sajnos mindkét karakter azonos kezdőértékekkel indul (lánnyal sem lesz nagyobb „rábeszélő képességünk"), és az eltérő külső csak a szereplők tíz százalékára lesz valamilyen hatással.

A megelőző résszel ellentétben most nem minden pálya fog sötétségben játszódni: a kairóin például többek közt fényes iskolában kell tevékenykednünk -, ezen kívül viszont semmilyen különleges színhely nem ismert egyelőre, a többi bevetés helyszínéiként még csak amerikai nagyvárosokat láttunk, igaz, azokat sokkal gyakoribb megvilágítással, hogy a grafikus motor fantasztikus dinamikusárnyékolási képessége kellően kivillanjon. Pályákból sajnos ezúttal kevesebb - hozzávetőleg húsz - lesz, de azokat még változatosabban játszhatjuk végig. A már említett három, szögesen eltérő játékmeneti stílus mellett ugyebár adott lesz a karakterfejlesztési dilemma is, ezen felül a különböző szervezetek közt is válogatnunk kell majd. Aszerint, hogy melyikük kötelékébe lépünk, kicsit megváltozik majd megbízatásunk is, és a választástól függően a pályákon is némi eltérést - jé, ez az ajtó most zárva van, és az az őr sem ott volt az előbb - fogunk tapasztalni, sőt, még a bevetésre szállító pilóták is más kezdőhelyszínen fognak letenni minket -, szóval a Hitman 2 újrajátszhatósága a Deus Exhez képest kutya füle!

Megszokhattuk már, hogy az FPS-eket előre megirt, „scriptelt" eseményekkel próbálják színesíteni - a szörnyek megvárják, hogy odaérjünk az adott pályarészhez, és pont akkor kezdenek el valami érdekeset csinálni. Az Ion Storm ezen tovább szeretne lépni: állításuk szerint az ellenségek AI-ja olyan magas lesz, hogy a terroristák a váratlan helyzetekre is olyan okosan, vagy meglepően fognak reagálni, mintha az adott cselekmény előre be lett volna tanítva nekik az adott helyszínre! M.I.-ndennapi életüket is a valóságnak megfelelően fogják élni a pályán, kommunikálnak egymással, fel-alá járkálnak, nem csak a mi érkezésünkre várnak. Ez talán nagyképűen hangzana más fejlesztőcsapattól, de én hiszem, hogy az Ion Storm ezúttal sem a levegőbe beszél!

> A KÉSZÍTŐK

Az ION Storm sokáig az egyik legtöbbet foglalkoztatott fejlesztőcég volt. Ez nem is csoda, hisz olyan hatalmas nevek alapították, illetve alkották a csapatot, mint az id-t és John Carmackot elhagyó John Romero, vagy a szerepjáték-specialista Warren Spectator. A nagy nevek ellenére a cég kissé döcögősen indult, első kevésbé ismert projektjük, a Dominion: Storm Over Gift megbukott, és az érdekes hangulatú Daikatana FPS is nagyon vegyes fogadtatásban részesült. A 2000 nyarán elkészült Deus Ex viszont minden tekintetben hatalmas siker lett - több magazin is a valaha megjelent legjobb, illetve leghangulatosabb játékká választotta -, nemkülönben az azt egy év múlva követő Anachronox nevezetű, elképesztően összetett és igényes RPG. Nem csoda, hogy a csapat igen felkapott volt az utóbbi években, fejlesztőirodájuk már-már Big Brother házhoz kezdett hasonlítani - a rajongók a készítők minden egyes rezdüléséről tudni akartak. Miután az Anachronox megjelenése után dallasi irodájuk bezárt, kissé elterelődött róluk a reflektorfény, mostanában csendben fejlesztik austini főhadiszállásukon a minden valószínűség szerint júniusban elkészülő Deus Ex 2-t és az egyelőre teljes homályba burkolózó Thief 3-mat.

BIZTOS SIKER? A Deus Ex projektet most Harvey Smith vezeti, az élő legenda Warren Spectator - aki jó néhány számmal ezelőtt méltán járta meg a Világ Legbefolyásosabb Embere rovatot, lévén olyan hatalmas nevek fémjelzik karrierjét, mint az Ultima sorozat, vagy a Thief 1-2 - csak kisebb ötletekkel segít most be. Ennek ellenére egészen biztos, hogy ismét különös mestermű születik, melyet talán csak az iszonyatos gépigény, vagy a túlegyszerűsített irányítás ronthat el - a játékból ugyanis Xboxverzió is készül. Azonban remélhetőleg az Ion Storm ezt az apró akadályt is sikerrel fogja venni, és a nyár elején ismét egy fantasztikusan hangulatos és egyedi FPS-RPG keverékkel leszünk gazdagabbak. ■ GREG5

Fejlesztő: Blizzard Entertainment > Kiadó: Blizzard > Web: www.blizzard.com/war3x/



WARCRAFT III:

Könnyen lehet, hogy ez a mostani bemutató teljesen felesleges. Elég lenne, ha képeket mutatnánk a játékról, és annyit közölnénk, hogy a Blizzard készíti a programot - ez utóbbi adat ugyanis mindenféle további magyarázkodás nélkül is biztossá tenné, hogy ezt a játékot érdemes azonnal előrendelnünk, és abban is száz százalékosan biztosak lehetnénk, hogy amint kezeink közé kaparintjuk, hónapokra - multiplayer játékosok évekre - a monitorok elé leszünk szegezve általa. Elkerülendően a közfelháborodást - meg szerintem a rovatszerkesztő sem örülne, ha itt most abbahagynám a cikket - kissé mélyebbre ásunk a Frozen Throne rejtelmeiben.

A tavalyi év legsikeresebb, legigényesebb és leghangulatosabb stratégiai játéka természetesen nem maradhatott kiegészítő-lemez nélkül: ahogy eddig minden egyes Blizzard-játékhoz - na jó, a WarCraft 1-hez nem, de akkor még talán nem is tudták, mi fán terem a küldeteslemez -, a WarCraft harmadik részéhez is kiegészítő készül. A tavalyi év gyenge expansion packjeivel szemben, a Frozen Throne mintegy száz százalékkal nyújtja meg az eredeti program hosszát, emellett iszonyatos mennyiségű új felfedeznivalót tartogat majd mind egy-, mind többjátékos módban! Végre ismét egy játék a Blizzardtól, amelyet az átlagos hazai PC-s játékos is élvezni tud majd, mert szerintem a cég másik két fejlesztését, a csak online játszható, havi díjas World of WarCraftot és a kizárólag új generációs konzolokra készülő StarCraft: Ghost akciójátékot - sajnos az átlag magyar gamereknek nem lesz alkalmuk kipróbálni. Sebaj, annál nagyobb elánnal indulhatunk ismét hadba a vérszomjas orkok vagy pohány emberek ellen!

NÉGY MEGÚJULT FAJ. Új faj sajnos nem lesz - én pedig titkon abban reménykedtem, hogy az ötödik fajt talán azért vonták vissza annak idején, hogy később elő tudjanak rukkolni valami igazi újdonsággal a kiegészítőben -, helyette viszont a meglévő népek kapnak számos olyan jelentőséggel bíró újítást, melyek által teljes eddigi játékmenetünket át kell majd alakítanunk. Mindegyik faj két-két új egységgel és egy hőssel gazdagodik, akikhez természetesen különleges új varázslatok fognak dukálni. A cikk unalomba fulladását elkerülendően - vagy már mindenki továbblapozott? - most csak az érdekesebbeket fogom megemlíteni, bár a WarCraft-fanatikusok természetesen egytől egyig kinyomozták minden egyes új egység összes képességét.

A Frozen Throne-ban az emberekhez csatlakoznak a misztikus vérelfek, akik többek közt Vérvarázsló hősükkel erősítik majd a fajt. Ő az egyik képességével Phoenixszé tudja majd változtatni egységünket, aki nemcsak hogy brutális sebzéssel és magas életerővel fog rendelkezni, de elpusztulása esetén mindig újra is fog éledni! Még érdekesebb varázslatokkal fog bírni a beszédes nevű „Spellbreaker" egység. Az ő segítségével „ellophatjuk" ellenfeleink varázslatait, tehát például a vérszomj képesség nem a brutális ogrékat fogja erősíteni, hanem átirányítva azt saját katonáinkra, minket. A móka negatív hatású varázslatokkal is működni fog, tehát a ránk rótt átkok és hasonló finomságok végül ellenfelünk egységei-









THE FROZEN THRONE

nek hátán fognak csattanni. Ez az egy képesség már önmagában megváltoztathatja az emberek játékmenetét, és akkor még nem említettem a Sárkánysas nevű másik újdonságunkat, aki egy repülő támadó egység lesz: segítségével a StarCraft Corsairjének felhőjéhez hasonlóan ideiglenesen megvakíthatjuk majd a lőtornyokat, hogy harcosaink sebződés nélkül iktassák ki az ellenség védelmét.

A kecses, finomkodó elfek a kevésbé jómódú, mondhatni drabális hegyi óriással erősítik soraikat, aki amellett, hogy immúnis mindenféle mágiára, a fákat kitépve pillanatok alatt szétveri az ellenséges épületeket, de a nyers erőt képviselve a sima harcban is jeleskedik. A sötételfek repülő egységként a neve alapján - a lódarázshoz, vagy a paradicsommadárhoz hasonlóan - érdekes párkapcsolatra utaló Sárkánytündért kapják, akinek igazi különlegessége, hogy a rárótt varázslatokat képes visszairányítani a támadóra. Érdemes még megjegyezni az új elf hősnek azt a képességét, mellyel az elhunyt harcosok lelkeit ideiglenesen egy hatalmas démonba gyűjtheti össze egyetlen brutálisan erős, félelmetes, túlvilági - egyszóval erősen kerülendő - izét létrehozva ez által.



A „WarCraft zergjei", az élőholtak még jobban fognak hasonlítani starCraftos rokonaikra, lévén egy-két meglévő egységük a szó szoros értelemben el tudja majd ásni magát, aminek természetes velejárójaként nehezen észrevehetők lesznek, de gyorsabban is gyógyulnak! Az Obszidián Szoborról és a belőle Mutalisk-Guardian módjára átalakuló Fekete Phoenixről egyelőre csak annyit tudni, hogy mindketten többek közt mannalopásra lesznek képesek. A rusnya, mégis szimpatikus orkok - személyes kedvenceim - sem maradhattak erős újítás nélkül, sőt, első ránézésre ők izmosodnak a legtöbbet: Árnyvadász hősük Voodoo varázslata ugyanis egy időre teljesen sebezhetetlenné teszi az összes körülötte tartózkodó röfögő masinát. A denevérlovas amellett, hogy önfeláldozásával hatalmas robbanást tud majd előidézni, Molotov-koktél féleségekkel dobálja és gyújtja majd fel az épületeket.

SOK ÚJ APRÓSÁG. Az új egységek és hősök mellé mindegyik nép kap egy személyre-, pontosabban népre szabott, építhető boltocskát is, amelyben változatos, eddig soha nem látott italokkal és varázstárgyakkal turbózhatjuk fel hősünket. Több ezek közül minden faj számára elérhető lesz, mint például a „zsebvárosközpont", amelyet ha a hős magánál hord, önmaga is felhúzhatja az új városházát, de az a főzet is minden népnél megvásárolható lesz, amelyet elfogyasztva visszavonhatjuk hőseink eddig elköltött RPG pontjait, és más képességeket fejleszthetünk ki helyettük.

A Brood Warban sivatagos pályákkal gazdagodhattunk az eredeti SC-hez képest, a Frozen Throne-ban egy sűrű dzsungel alapú, egy folyókkal tarkított és egy városos pályatípussal ismerkedhetünk majd meg. Az izgalmas hadjáratokra – ugyanúgy, ahogy a játék minden más részére - biztosíték a Blizzard név: a kiegészítő küldetései elsősorban a címben szereplő misztikus kegytárgy megszerzése körül fognak bonyolódni, de az orkokat csak a főszáltól teljesen elkülönülő, RPG elemekben bővelkedő hadjáratban vezethetjük majd.

Még a következő két oldal végéig sorolhatnám az apró finomításokat is, de inkább csak címszavakban néhány belőlük: még jobb kezelhetőség - beállíthatjuk például, hogy egy elvégzett építés után peonunk mit húzzon fel a következőkben; továbbfejlesztett pályaszerkesztő és batle.net, (immár sokadszor beígért klántámogatással), de említhetném a felbérelhető semleges hősöket is, akikből mintegy öt darab lesz, köztük a tavalyi áprilisi tréfaként elsütött, most mégis megvalósított panda „fajhoz" tartozó Kotyvasztómester. Így vagy úgy, a Blizzard láthatóan ismét minden apróságra odafigyel, és a kiegyensúlyozottságot kivéve valószínűleg ezúttal se lehet egyetlen rossz szavunk sem a játékukkal kapcsolatban.

MIKÓ'?. A megjelenésig szerencsére nem kell sokat várnunk, alig harmincezer... háromszázezer..., akarom mondani, három hónap, és kezeink között tarthatjuk az újabb remekművet - a Gamert gaz módon nem a megjelenés napján megvásárlóknak ezúttal szerencséjük van, nekik már ennyit sem kell várniuk. Mikor e sorokat olvassátok, a bétateszt már javában folyik, így valószínűleg a Blizzard ezúttal tartani tudja a beígért megjelenési időpontot...

GREGS



A játékkiadóknak mostanában állandó szokásává kezd válni, hogy meghitt kiállításokat rendeznek, ahol az E3-tól és más hasonló rendezvényektől eltérően csak és kizárólag saját játékaikat mutatják be a közben gátlástalan módon elkényeztetett firkászoknak. Február végén a „Pénz beszél" rovatunk állandó témája, a Vivendi Universal Games (VUG) rendezett egy ilyen kis összeröffenést, ahová a cég hazai forgalmazóinak – az Automexnek és az N-Tecnek – köszönhetően mi is kijutottunk.

2003. 02. 24 - 11:00

Békés álmomba belehasít az éles hangon visító telefoncsörgés. A hajnali ötig tartó Generalsozás miatt kicsit nehezen forognak a kerekek, csak harmadszorra értem meg, hogy mit is magyaráz Spot: mindenféle el nem olvasott e-maileknek köszönhetően csak most reggel derült ki, hogy nem holnap indulok Berlinbe, hanem már ma délután. Azonnal bősz szervezés veszi kezdetét, ami azzal zárul, hogy a rendes ár körülbelül kilencszereséért sikerül repülőjegyet keríteni – gyors csomagolás, a KRESZ szabályait alapvetően áthágó száguldozás, és már sikerült is felszállni a gépre.

2003. 02. 24 - 19:40

Miközben azon gondolkozom, hogyan fogom megértetni magam a taxisofőrrel, magyar hangok ütik meg fülemet. Kiderül, hogy az N-Tec és egy másik újság küldöttei is velem egy gépen utaztak, de értük kocsi jön. Megalázó kuncsorgással sikerül elérni, hogy engem is vegyenek be a buliba.

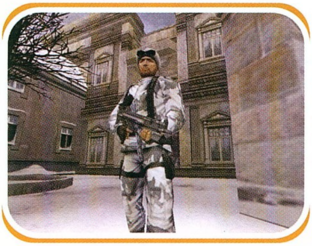


Megérkezünk a hotelbe, amely a legszebb álmainkat is többszörösen felülmúlja: hangtalan liftek, minden bizonnyal nagy eszmei és művészi értékkel bíró szobrok, továbbá gyönyörű recepciós hölgyek fogadnak minket a hallban. Kiderül, hogy a szoba is teljesen luxus, a falból jön az 56K és az ISDN, laptop hiányában a tévén is lehet netezni, a minibárban pedig többek között pár szivar és tengernyi behűtött márkás ital fogad.

A vacsorát láthatóan ínyenceknek tervezték, érdekes módon egyikünk sem kezd vad habzsolásba – viszont ennek ellenére a hangulat igen emelkedett, köszönhetően a kifogyhatatlan borutánpótlással mászkáló felszolgálóknak.

2003. 02. 24. - 23:30

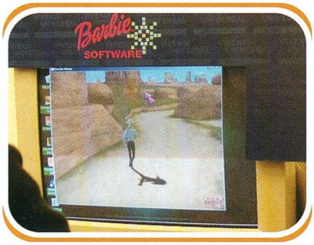
Az éjszakai városnézésből sikerül hazavergődni. Szomorú tapasztalatokkal gazdagodtunk – Berlin központjában minden hely már tízkor bezár. A városban egyébként van sok elegáns ruhabolt, elegáns cipőbolt, valamint meglepően sok német kocsi. A látképet rontják a rajokban támadó, cigarettát kunyeráló lányok, illetve a lehető legocsmányabbra kidekorált műanyag medvék. Egy templom lábánál üldögélő és iddogáló csoport megpróbál minket valamire rávenni – hogy mire, az örök rejtély marad, mert hiába próbáltuk ki a „tagoltan-hangosan-magyarul" taktikát, a nyelvi szakadék nem szűkült össze.

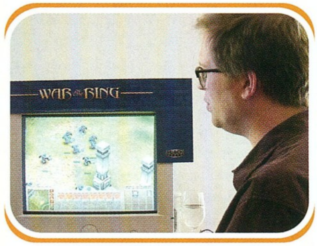












2003. 02. 25. - 09:00

Az elképesztően korai kelést követő reggeli után a mintegy száz főből álló, egész Európából összegyűlt csapat jóllakott óvodásként hagyja magát buszokra terelni. Pár perces utazás után megérkezünk a helyszínre, amivel szintén nem spóroltak az állítólag nehéz anyagi helyzetben levő cégnél – a Brandenburgi Kapu melletti egyik bankot szálljuk meg. A csendhez, valamint alapvetően kosztümökhöz és öltönyökhöz szokott dolgozók enyhe helytelenítéssel fogadják a StarCraft: Ghost videója láttán lelkes üvöltözésben kitörő csürhét.

2003. 02. 25. - 11:00

A köszöntő beszéd és néhány nem túl fényes videó után országok szerint csapatokba osztják a népet, és szigorú órarend szerint zavarják be őket a különböző fejlesztők termeibe. Mivel a besorolásból valami ok folytán egész Kelet-Európa kimarad, eleinte tanácstalanul lődörgünk; egy lengyel szája sírásra görbül, az oroszok szinte pánikba esnek. Ám hamar jön a felmentő sereg, egy hölgy beoszt minket az angolokhoz, irány az első terem, ami nem más... mint a Coktel és a Knowledge Adventure közös kis fészke. Ismeretlenül csengenek e nevek? Nem csoda, főként gyermekprogramokat termelnek, itt például legalább öt Barbie-s játék volt kiállítva. Menynyei felmentőként érkezik egy másik hölgy, aki közli, hogy mi a skandinávokhoz tartozunk (a nyelvrokonság, gondolom), így nem kell végigpróbálnunk az összeset.

2003. 02. 25. - 11:30

Levisznek minket a Universal Interactive-hoz, ahol nem sok babér terem a PC-seknek. Kint volt ugyan egy majdnem végleges Jurassic Park: Operation Genesis, de mivel következő számunkig várhatóan megérkezik a teljes verzió, így nem sokat törődtünk vele. Pár dinót azért kikeltettünk a Theme Park-szerű játékban, aztán ravaszul eladtunk egy egységnyi kerítést – innen már csak nézni kellett, ahogy az éhes hüllők kiszöknek kicsit kajálni.

A másik játékuk a nyáron a mozikba kerülő Hulk alapján készül, igazi, konzolos stílusú akciójátékról van szó, melynek 80%-ában a zöldbőrű óriás bőrében kell tombolnunk és zúznunk – gondolkodásra és taktikára semmi szükség nem lesz. Sajnos a PC-s változat nagyon korai volt, irányítani például nem nagyon lehetett: Hulk vagy reagált az iránygombokra, vagy nem (inkább nem). A játékidő fennmaradó részében a hős emberi alakjában (aki esetleg nem ismerné a sztorit, annak elmesélem: Bruce Banner, egy fiatal tudós balesetet szenved – gammasugárzás éri –, és emiatt ha bedühödik, akkor hatalmas, zöld bestiává, Hulkká változik át) kell kalandozni. Itt a pusztítás helyett inkább a lopakodáson van a hangsúly, bár a Splinter Cellhez azért nem hasonlítanám ezeket a szinteket – sebaj, ezt megtette helyettem a lelkes fejlesztő.

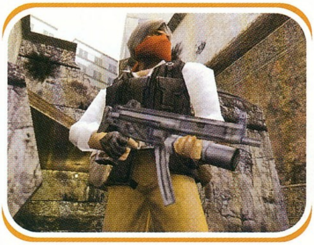
2003. 02. 25 - 12:00

Elhatározzuk, hogy megszökünk a csapatunktól, akiket most vezetnek be Barbie-ékhoz, és inkább ellátogattunk a Black Label kuckójába. Náluk mindhárom konzolon futott a Mace Griffin, amelynek egyszer, később lesz PC-s verziója is, de még azt sem tudni, hogy azt ki fogja fejleszteni. A sci-fi FPS különlegessége egyébként az, hogy nem csak űrállomásokon rohangálhatunk, hanem elköthetünk űrhajókat is, és azokkal juthatunk el a következő pályához. Mintha mondjuk az Unreal 2-ben az űrutazások nem csak átvezető jelenetek lennének, hanem mi kormányozhatnánk a hajót (persze azért nem olyan hosszú utakon, de így is volt részünk pár igen intenzív tűzharcban).

A nagy durranás persze nem ez, hanem a Liquid Entertainment által fejlesztett War of the Ring volt. Ránézésre egyébként mindenki új WarCraft 3-kiegészítőnek nézte a Gyűrűk Ura-könyvek alapján készülő programot: az egységeknek ugyanaz a színes, rajzfilmes stílusuk van ebben is. A kiállított verzió egyébként még a Battle Realms átdolgozott motorját használta, de a 2004 közepére tervezett megjelenésig ezt még lecserélik egy teljesen újra (így valószínűleg a WC3-szerűség is eltűnik). A nemrég indult fejlesztésnek köszönhetően még szinte semmi nem biztos a játékkal kapcsolatban, úgyhogy az elmondottak bármikor megváltozhatnak. Az tuti, hogy két oldal lesz, mindkettőnél húsz küldetést terveznek – ezek egyébként a könyvben említett, de ott nem részletezett eseményeken alapulnak. Kétféle nyersanyag lesz: a víz mindenkinek kell, de a jók emellé kaját termelnek, a rosszfiúk pedig a megrontott vidékből nyerik erejüket. Sajnos ebből semmit nem láthattunk, a program mindössze arra volt képes, hogy az egérrel leszórt egységeket egymásnak engedje – kicsit kiábrándító volt, ahogy két törpe és egy hobbit pár perc alatt végzett egy gyűrűlidérccel, persze a végső verzióban ez már nem nagyon következhet be. Az egységek tapasztalati pontokat gyűjtögetnek, és szintlépéssel megnőttek a tulajdonságaik, esetleg új varázslatokat, támadásokat is kaphattak. Képet ugyan nem adtak ki a játékból, be kell érnetek egy fotóval.

2003. 02.25. - 13:00

Következő állomásunk az NDA hatalmas terme volt, ahol két új játékkal is találkozhattunk. A Judge Dredd: Dredd vs Death a képregények – tehát nem a film – alapján készül, ahol természetesen a híres bírót kell Megacity One utcáin terelgetnünk. Az egyszerű bűnözőket nem szabad ész nélkül hentelnünk, inkább a lefegyverzésükön, illetve a büntetésük kiszabásán lesz a hangsúly. Amikor azonban összeakadunk a mutánsokkal és a zombikkal, akkor már a durvábbnál durvább fegyvereké lesz a főszerep. Kipróbáltuk a kooperatív-módot, illetve a standard deathmach-et, és megállapítottuk, hogy míg







az előbbi igazán jó ötlet, addig az utóbbinak nem sok keresnivalója van mondjuk az UT2003 mellett (persze a szeptemberi megjelenésig ez még megváltozhat).

Dredd mellett az újításokkal teli 3D-s stratégia folytatása, a Ground Control 2 futott. Igaz, ha ezt nem mondják, magunktól nem jövünk rá, ugyanis a két játék szinte semmiben nem hasonlít: például itt már van bázisunk, ahol termelhetünk új egységeket. Pénzt a térkép bizonyos pontjainak elfoglalásával lehet szerezni, úgyhogy e helyek körül hatalmas csaták alakultak ki. Amitől viszont leesett az állunk, az a grafika volt: ilyen szép stratégiai programot még nem pipáltunk. Mostanában ugye a Generalst szokás etalonnak tekinteni; nos, bátran állíthatom, hogy amint a Ground Control 2 megjelenik, ennek vége lesz. Akár a felszín magasságáig is lehet zoomolni, és a kis részletek igazán itt jönnek ki: a gépfegyveres figura tükröződő sisakja mögött pislogott, és úgy általában részletesebben volt kidolgozva, mint akármelyik ellenfél a Dreddben. Az a ház, amelyikbe beköltöztethetjük a katonákat bármelyik mai FPS-ben elment volna, ráadásul az ablakon benézve (!) láttuk, ahogy a bakák kémlelnek kifelé. Őszintén megmondom, a GC2 volt a kiállítás meglepetése, mert a semmiből előtűnve az egyik legjobban várt játékommá tudta magát kinőni.

2003. 02. 25. - 15:00

Túl vagyunk az ebéden, és mivel gyorsan behabzsolunk mindent, a tömeg előtt sikerül belopakodni a Sierrához. Kicsit szórakozunk az Xbox Live-mikrofonnal irányítható konzolos SWAT-tal (nem kell menükben kiadni a parancsot, hanem elegendő kimondani őket), aztán odasomfordálunk az új Counter-Strike-hoz. Nagy nehezen leküzdjük a vágyat, hogy kiszedjük a CD-ket a gépből (pedig nem lett volna semmi kijönni a Condition Zero bétával a CD-mellékleten), inkább megnézzük, hogy milyen is a játék. Illetve megnéznénk – ugyanis a játszható verzió mindössze három szobából áll: egy a terroroknak, egy a „kántereknek", egy pedig az új fegyvereknek. Persze sikerül kifaggatnunk az ebédről érkező Valve-os fickót, hogy miért is nem próbálhatjuk ki élesben a játékot. A válasz lelombozó: az E3-on akarnak nagyot robbantani. Így aztán megnézhettük a felújított modelleket (a mostani információk alapján maradnak az eddigi karakterek, és minden oldalhoz csatlakozik egy, azaz egy választható figura), illetve az egyjátékos-módban használható új fegyvereket. Utóbbiakat multiban a tervek szerint nem is lehet kipróbálni – pedig olyan mókás dolgok vannak itt, mint a rakétavető vagy az aknák. Összesen több, mint 20 küldetést terveznek, bottámogatást, és azt a verziójú CS-t akarják hozzácsapni, amelyik akkor éppen letölthető lesz (várhatóan az 1.8-as). A grafika ugyan fejlődött az eredetihez képest, főleg a karakterek és a fegyverek néznek ki jobban, de azért maradjunk annyiban, hogy nem a látvány fogja elvinni a hátán a programot.



Egy monitorral arrébb Bilbó kelleti magát: a kiadó úgy döntött, hogy PC-re is megjelenik a The Hobbit, amely természetesen Frodó nagybátyjának kalandjait mutatja be. Minden a törpék megérkeztével kezdődik, aztán Gandalf vezetésével a csapat elindul a Magányos Hegység felé, megtaláljuk az Egy Gyűrűt, elmenekülünk a trollok elől, és végül az Öt Sereg Csatájában aktívan hozzájárulunk Smaug végzetéhez. Jól hangzik, ugye? Sajnos a – kizárólag GameCube-on játszható – bemutatott verzió nagyon gyatra volt: ugrálós-csapkodós-kristálygyűjtögetős akciójátékhoz lesz „szerencsénk". Ráadásul a kamera rakoncátlan viselkedésének köszönhetően még játszhatatlan is volt.

Ezzel szemben a Homeworld 2 szép is volt, irányítható is volt, akik szerették az első részt, azok a folytatással is hónapokig el lesznek foglalva. Ebben segít a hat játékos számára elérhető többjátékos-mód, illetve a megannyi kisebb-nagyobb változtatás (őszintén szólva inkább HW 1.5-nek kellett volna nevezni). Immár fegyvereket, gyártómodulokat lehet „növeszteni" központi hajónkhoz, aztán, ha a csata hevében van erre időnk, ezeket külön-külön is lehet támadni (a vadászgép-gyárat leszedve például igen nagy károkat okozhatunk). A hajók mindegyikének lesz valamilyen különleges képessége, és fejleszteni is érdemes lesz ezeket, mert az egyjátékos módban vihetjük őket tovább pályáról pályára. A grafika stílusa maradt, ám az űr immár sokkal szebb, és a hajók önárnyékolása is mindenki tetszését elnyerte.

2003. 02. 25. - 17:30

Mielőtt a rendezvény véget ér, még beosonunk a VUG európai partnereinek (pl. Majesco, Microids, Interplay) szobájába, ahol megnézegetjük a Bloodrayne-t, amelyet már hónapokkal ezelőtt kipróbálhattunk konzolokon. Megállapítjuk, hogy PC-n sem lesz nagyobb durranás, hiszen csak a felbontást lehet magasabbra állítani, minden más maradt a régiben: egy szexi félvámpírral kell nácikat, illetve zombikat irtani.

Kicsit arrébb a Syberia Xboxos verziója van kiállítva, a fejlesztőből sikerül kiszedni, hogy a második rész novemberben jelenik meg. Ígérete szerint marad a hangulat, marad a stílus, csak a történet lesz még szövevényesebb és a grafika lesz még megdöbbentőbb.

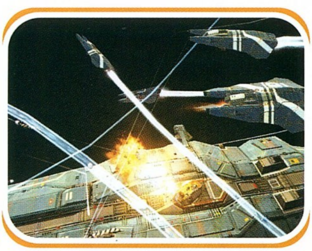
Ezután elkapunk egy VUG-os hölgyet, és elkezdünk kérdezősködni, hogy a Blizzardot hol találjuk meg. A válasz lelombozó: a szupercsapat úgy döntött, hogy nem jönnek át az öreg kontinensre, így aztán semmit nem tudunk meg sem a Frozen Throne-ról (ez ugye a WarCraft 3 kiegészítője), sem pedig a World of WarCraftról. Kicsit szottyadtan kérdezzük tovább: vajon ki fogja megvenni a VUG-ot? A Sony? A Microsoft? Esetleg az EA? A hölgy bemorcul, szemöszszehúzással és no commenttel válaszol, aztán gyorsan lelép.

Mikor kijutunk az épületből, egy tüntetéssel szembesülünk, körülbelül ötven fiatal ráz zászlókat és kiabál jelszavakat. Valószínűleg az Eidos bérelte fel őket, vitatjuk meg egymás között...

2003. 02. 25. - 20:40

A hazaút alatt sikerül rendezni a gondolatokat: a Homeworld 2 és a Ground Control 2 sikervárományos játékok, a Condition Zero a grafika gyengeségétől függetlenül biztosan megint milliószámra fog elkelni.

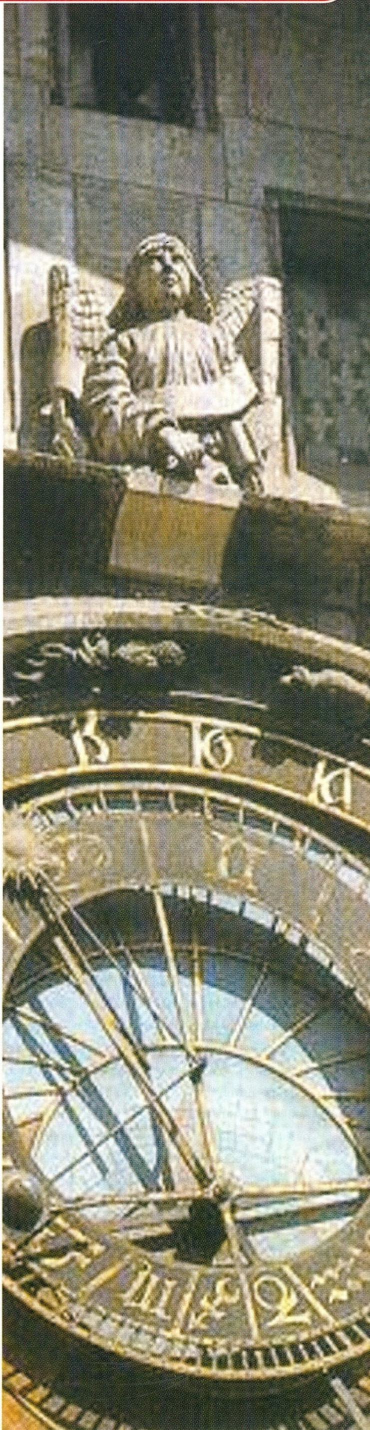
A rendezvény igen profin lett levezetve, és a luxushotellel is sikerült meghatni minket. Köszönjük Vivendi, köszönjük Automex és N-Tec! ■ **GRATH**







Virtuális utazgatós rovatunk történetének legrövidebb kirándulása következik: na, nem terjedelemben, hiszen a célország(ok) bőven adnának több témát is, inkább távolságban, hiszen csak ide megyünk a szomszédba, a sörtúrák örök klasszikus célpontjába, Szlovákiába és Csehországba. Tudom, tudom, politikailag már réges-rég túlhaladott a két ország egy kalap alá vétele, de mivel játékfejlesztő cégeik között rengeteg az összefonódás, logikusnak tűnik közösen tárgyalni őket. Mindjárt látni fogjuk, hogy az ócska, illetve gagyi szinonimájaként használt szleng-kifejezés, a „csehszlovák", mennyire nem illik északi szomszédunk, illetve az ő északi szomszédjaik háza táján készülő játékokra. Indulás!



CSEHORSZÁG ÉS SZLOVÁKIA

A cseh és szlovák játékfejlesztés gyökerei a közös időkbe nyúlnak vissza. Maga a számítógépes játékkultúra '90-ben, a Commodore gépek hivatalos importjának kezdetekor született meg, illetve lépett elő az underground homályából. A kalózkodás boldog (?) éveinek a cseh-szlovák válás után egy évvel, '94-ben a Vision nevű cseh-angol cég megjelenése vetett véget. A cég magazin- és játékkiadással, honosítással nagyon sokat tett a legális szoftverek elterjedése, illetve a játékfejlesztés, mint ipar megteremtéséért. A következő egy-két évben tucatszám alakultak kisebb-nagyobb játékfejlesztő csapatok, amelyekből a természetes szelekció több ma is élő profi céget nevelt ki: a Bohemia vagy az Illusion Softworks neve ma már világszerte ismert és elismert, nem egy milliós eladásokkal büszkélkedő bestseller került ki a kezeik közül. A legkedveltebb játékok a csehek-szlovákok háza táján a sportprogramok (az NHL és a FIFA népszerűsége az egekig ér), a first person shooterek, a Blizzard játékai (legyen az Diablo, WarCraft vagy StarCraft, a rajongás hullámai még a megszokottnál is magasabbra csapnak), valamint meglepő módon a kalandjátékok, amelyekből rengeteg készül direkt belső piacra cseh és szlovák nyelven.

Körképünket kezdjük a mostanában legünnepeltebb cseh csapattal, a Mafiával mennybe ment **Illusion Softworks**szel. A 135 fejlesztőt foglalkoztató megacég nem kevesebb, mint hét (!) játékot fejleszt egyszerre szétszórva a két országban Prágától Brnón át Kassáig és Pozsonyig. A hétből egy a Mafia konzol-verziója, egy a Chameleon című lopakodós shooter á la Hitman vagy Thief (erről többet nem is lehet tudni), egy a Hidden and Dangerous 2, a maradék négyet pedig sűrű homály fedi, talán az E3-on megtudhatunk róluk néhány info-morzsát. A biztos pont a három éve készülő H&D 2, amely minden tekintetben überelni fogja elődjét (amely egyébként gyenge 1,1 millió eladott példánnyal büszkélkedik). A Mafia LS3D engine-jét használó játék a realizmus és a komplexitás irányába fordul el: a második világháborús kaland-történetben 30-féle katonát irányíthatunk, vezethetünk járműveket (akár helikoptert vagy tengeralattjárót is), kommandósaink az előttük álló feladatokat többféle úton is megoldhatják, és ennek megfelelően RPG-szerűen fejlődnek... nem sorolom tovább, minden II. VH-s shooterek királya várja a megkoronázását valamikor az év második felében.



A másik „nagy öreg”, a **Bohemia** (ők a cseh/szlovák eladási csúcstartók az Operation Flashpoint 1,2 millió példányával) más utakon jár, aránylag kis létszámú csapat maradtak (35 fő). A brigád egyik része a Flashpoint-vonalat viszi tovább, az ő művük a Resistance, a Gold és a Game of the Year edition, most pedig gőzerővel tolják az xboxos verzió szekerét. Mindeközben a csapat nagyja egy 2004-ben megjelenő, még bejelentetlen szupertitkos játékon ügyködik – na, hát titkolózásban ugyanazt az utat követik, mint az Illusion... A bohém fiúk harmadik csoportja Ausztráliában (!) dolgozik az amerikai hadsereg számára készülő tengerészgyalogos-kiképző szimulátoron, a Virtual Battlefield Systemen. A Flashpoint alapjaira épülő programnak sajnos egyelőre úgy néz ki, nem lesz light, kereskedelmi forgalomba hozott játékverziója.

Folytassuk kevésbé ismert csapatokkal, itt van mindjárt a prágai illetőségű **Zima Software**. Ők '95-ös alapításuk óta The Cop név alatt gyártottak nagy sikerű és végeláthatatlan grafikus kalandjáték-sorozatot, aztán tavaly rájuk szakadt egy kalap pénz egy befektető jóvoltából, amiből saját motion capture stúdiót építettek, és belevágtak a Bloodline című horror-játék fejlesztésébe. A játék sztorija nagyon érdekes: egy szanatóriumban történt tömegmészárlás egyetlen túlélőjének (aki ebből kifolyólag egyben az ügy gyanúsítottja is) ügyvédje vagyunk, akit védence – hogy ártatlanságát bizonyítsa – hipnózis segítségével visszaröpít az ominózus éjszakára... Mészárszék várható Resident Evil-módra, first person nézetből, rengeteg paradicsomlével és élve boncolással valamikor az év második felében.

A szintén prágai **Cinemax** nevű cég elsősorban webdesign és multimédia terén nyomul, de mintegy mellékesen fejlesztenek játékokat is – na, nem éppen az AAA kategória gyöngyszemeit, de azért itt is lelhetünk érdekes dolgokra. Itt van mindjárt az Inquisitor című Diablo-klón, amely a sötét középkorban játszódik, és boldog-boldogtalanon vidám ördögűzést hajthatunk végre benne; vagy a Glimmer című sci-fi kalandjáték, Myst-szerű előre renderelt kivitelezésben, amelyben egy galaktikus összeesküvésre kell fényt derítenünk sűrű időutazásos közjátékok során. A harmadik Cinemax-project a Corporation.5 névre hallgat, és első ránézésre a Total Annihilation jut róla az ember eszébe. 3D-s futurisztikus-robotos RTS, a készítők sűrűn célozgatnak valami elképesztő technológiai újdonságra, ami miatt már vagy háromszor halasztották el a megjelenést – hát, majd meglátjuk, mindhárom játék 2003 őszére várható.

Ugorjunk át kicsit Szlovákiába, pontosabban a **Cauldron** pozsonyi főhadiszállására. A csapat a legendás Battle Isle-sorozat Andosia War fedőnevű epizódjával lett ismert anno 2000-ben, azóta a CloakNT névre hallgató 3D engine-jüket hegesztik, amelyet mindjárt két játékhoz is felhasználnak. Az egyik a napokban bejelentett Conan (egyelőre a cím az összes infó róla, amit hajlandók elárulni), a másik pedig az underground FPS-rajongói körökben nagy érdeklődéssel övezett Chaser. A nem túl távoli jövőben játszódó Total Recall-utánérzésben saját személyazonosságunk kiderítése és az emlékeink visszaszerzése a cél – na, meg a túlélés, mert a fél világ rosszfiúi akarják a vesztünket. A Chaser jövőképe nem túl optimista: már-már Mad Max-esen lepusztult gettókban és szibériai pusztákon küzdünk majd az életünkért, de meglátogatjuk az éppen terraformálás alatt álló Mars kolóniát és a felső tízezer csillogó-villogó luxusvilágát is. A látvány kellemesnek ígérkezik, a sztori szintén, és elvileg már csak heteket kell várnunk rá.

Szinte Cauldronék szomszédjában dolgozgat a **Byte Software** csapata, akik a Flashpoint és a H&D sikereit megirigyelve taktikai FPS-t gyártanak Specnaz néven. A cím a – most tessék figyelni! – Specialnogo Naznacenija rövidítése, ők a Delta Force kommandó orosz kiadású testvérei (a tavaly novemberi színházbéli csecsen túszszedő akciót is ők rendezték le). A Project Wolf alcímet viselő sztoriban egy leszerelésre került kubai bázisról éppen hazafelé tartó, nukleáris fegyvereket szállító repülőgép szőrén-szálán eltűnik a radarról. Persze nagy a riadalom világszerte, de színre lépnek a Specnaz-fiúk, és helyre teszik a gaz atomtolvaj terroristákat. A képek alapján a grafikával nem lesz gond, a játékmenet pedig nagyrészt lopakodásból és a Dragunov mesterlövész-puska használatából fog állni – az anyag kellemesnek ígérkezik, megjelenési dátum még nincs.

Elérkeztünk a legrégebbi és legjelentősebb szlovák fejlesztőcsapathoz, a **Mayhem Studios**hoz, akiknél jelenleg három projekt fut párhuzamosan. Van is miért igyekezniük, lévén a legutóbbi produktumuk, a Sniper című FPS több magazintól megkapta az év leggyengébb játéka címet, illene hát kiköszörülni a hírnéven esett csorbát. Az első próbálkozó, az Empire of Magic ígéretes Warlords-klónnak tűnik, kivitelezésében a sajnos nagyot bukott Total Annihilation Kingdomst idézi. Szokványos fantasy sztorit kapunk a világ feletti uralomért összecsapó félisteni hatalmú mágusokról, az ellenük lázadozó népről és a nép élére álló varázsló-hősről – na, ezek volnánk mi. 80 féle varázslat és 122 különböző lény áll rendelkezésünkre az ígéretek szerint igen kemény, és a végső esetben sem csaló AI elleni harcban. Külön figyelmet érdemelnek majd a nagy gonddal kidolgozott várostromok – hát ilyet még igazán jól megvalósítva tán sosem láttunk, állunk elébe; elvileg már nem kell sokat várni rá, április környékén érkezik. Autóverseny a második Mayhem-


BLOODLINE


CALL SIGN: CHARLIE

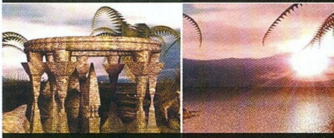

CHASER


COLD WAR


CORPORATION.5


EMPIRE OF MAGIC


FLYING HEROES


GLIMMER


HIDDEN AND DANGEROUS 2


INQUISITOR


MAFIA


MINDHACK


NEVEREND


OPERATION FLASHPOINT

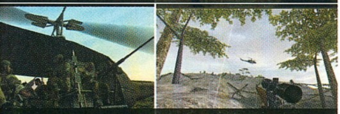

SNIPER


SPECNAZ: PROJECT WOLF


STUNTS: FINAL STAGE


THE COP


UFO: AFTERMATH


VIETCONG

project, méghozzá a legendás Stunts felújítása a Final Stage alcímmel megtoldva. A hagyományoknak megfelelően a főszereplő futurisztikus autószörnyek a legképtelenebb pályákon száguldoznak majd, embertelen ugratók, függőleges, 360 fokos spirál-fordulók és egyéb, hullámvasutakat idéző vonalvezetési trükkök emelik a játékos adrenalinszintjét. A legfőbb produkció a beépített pályaszerkesztő, amelyben mindenki kiélheti gyerekkori matchboxpálya-álmait. A fejlesztés még eléggé korai szakaszban van, 2004 elejére jelzik a megjelenést, még kiadó sincs, reméljük, a program nem kallódik el a játékipar sötét útvesztőiben... Végül a legérdekesebbnek ígérkező játék a Neverend, amely a Final Fantasy hagyományait követi mind a játék stílusában (RPG egy csomó aljátékkal dúsítva, taktikai harcképernyővel, ahol az adok-kapok real-time zajlik), mind sztorivezetésben. Főhősünk, egy varázslólány, aki lassan tündérszerű, ősi hatalommal bíró lénnyé változik – nekünk csak azt kell kiderítenünk, hogy miért, illetve eldöntenünk, hogy az Aure nevű tündérkék jó, vagy gonosz fajtáját akarjuk gyarapítani. Nincs kötelezően követendő történetvonal, a Molyneux-féle Fable nyitott játékmenetű „életút-kalandjához" hasonló élményt várhatunk. Az izgalmakat fenntartandó lesz persze sok meglepetés is, elsősorban hősnőnk múltjával és az őt körülvevő világ valódi mivoltával kapcsolatban. Technikailag a játék a „2D-s terepen 3D-s figurák" elvet követi, az előzetes képektől ugyan nem fog hanyatt esni senki, reméljük, a végső játék (idén késő ősszel várható) azért ennél jobban fog kinézni.

Rég nem hallhattunk az **Outsider Development** nagy dérrel-dúrral beharangozott, Vietnamban játszódó taktikai shooteréről, a Callsign Charlie-ról. A játék már '99 óta készül, és az ígéretek szerint egy csapat zöldsapkás elit-katona mindennapjait követi végig a teljes háborún, ami testvérek között is 11 évet jelent. Az előzetes képek és techdemók nagyon ígéretesek, bár nagyon aggasztó, hogy a csapat weboldala másfél éve nem frissült... mindenesetre a megjelenési dátum 2003 végére van kitűzve, és a GeForce 3/4 képességeit feszegető hosszú featurelisták arra engednek következtetni, hogy a srácok azért dolgoznak rendesen (egyébként több magyar is van köztük). És ha már Vietnam, akkor Vietcong és Pterodon, előbbi a játék címe, utóbbi a cégé, akik a Flying Heroes-zal estek át pár éve a tűzkeresztségen. A Vietcongot az Illusion Softworks „bedolgozóiként" készítik, és nagyon úgy néz ki, tartják a prágai fiúk által igen magasra tett színvonalat (az egész fejlesztést úgy kezdték, hogy a csapat két hétre elutazott Vietnamba ihletet gyűjteni a hangulatteremtéshez és a grafikához...). A játék leginkább a Commadoshoz hasonlítható, csak persze first person nézetből: hat specialistánk van (őrmester, utász, rádiós, géppuskás, orvos és a szövetséges vietnami „idegenvezető" felderítőnk), akik közül egyszerre egyet irányítunk, a többiek korlátozott AI-val követnek, illetve védik magukat. A legjobb vietnami háborús filmek hangulatát idéző húsz küldetést kell átvészelnünk a zöld pokolban, embereink tudásának minden szikrájára szükségünk lesz a túléléshez. Minden adott egy remek játékhoz, én csak a környezet (a párás, fojtogató, halálos dzsungel) megvalósításától fázom egy kicsit – a játék elvileg egy-két hónapon belül megjelenik, majd kiderül, jogosan-e.

A Stuntsnál már láttunk példát a régi klasszikusok felújítására szlovák földön, most ugyanez jön cseh verzióban: az **Altar Interactive** háza táján (egyébként a legnépszerűbb cseh papír-szerepjáték kiadói) az X-COM sorozat legendás indító epizódja, az UFO kifényezésén dolgoznak Aftermath alcímmel. A kivitelezés 3D-re vált, de minden más – a körökre osztott taktikai harc, a bázisok építése, az ufók hajkurászása, a találmányok kutatása – marad a régi, jól bevált recept szerint. Ha sikerül elkapniuk a jó öreg UFO-hangulatot (és miért is ne sikerülne?), idén nyáron nosztalgia-hullám söpör végig a veterán játékosok világában.

Kirándulásunkat a **Mindware Studios** műhelyében fejezzük be. Itt készül a Cold War című, X-Aktákba oltott Indiana Jones történet. Hősünk egy amerikai oknyomozó riporter a nyolcvanas években, aki Csernobil katasztrófájáról tudósít – illegalitásban persze, mert jenki létére nem nagyon engedik a vasfüggöny mögött szaglászni. Emberünk rájön, hogy az erőműben a balesetet szabotázs-akció okozta, és innentől belekeveredik egy nagyszabású összeesküvésbe, aminek sokán a KGB a fél Szovjetunión végigkergeti, és újabb sötét titkok derülnek ki többek között a bajkonuri Csillagvárossal és a szovjet űrkutató programmal kapcsolatban. A végső leszámolásra a Vörös téren kerül majd sor, mert hát színpadiasság is van a világon, ugye. Kalandjainkat Splinter Cell-stílusban, lopakodva és futurisztikus kütyük segítségével, hajszálpontos akciókat végrehajtva tudjuk túlélni, reméljük, az AI és az interaktív környezet is a Ubi remekéhez lesz hasonlítható. Mostanában jelentették be a Mindware másik játékát, a Mindhacket, amelyik az online RPG-ket házasítja össze a multiplayer shooterekkel. A házon belül csak EverQuake-nek becézett játékban fejleszthető karakterek, rengeteg fegyver és titkos fejlesztés várja a fragfesztiválra vágyó játékosokat. A megjelenés dátuma még egyik játék esetében sem ismert, mindenesetre a Cold War áll közelebb a premierhez.

Ennyit mára a cseh és a szlovák fejlesztők háza tájáról, legközelebb kicsit messzebb, kellemesebb klímájú helyre utazunk – de hogy pontosan hová, az egyelőre maradjon titok! ■ HANCU

> **Fejlesztő:** Digital Anvil > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com



FREELANCER

> 1993 – FRONTIER: ELITE II



Az adott év legnagyobb példányszámban eladott játéka volt. Ami épp olyan elképzelhetetlenül hangzik ma, mint az, hogy még assemblyben programozták. A műfajalapító nagy Elite egyenes folytatása. Korszakalkotó remekmű.

> 1999 – X: BEYOND THE FRONTIER



A nagy kísérlet, amely érdemtelenül elfeledtetett. A műfaj egyik legjobb játéka lehetett volna, amely számos újítást és stratégiai elemet is hozott... ha a középjátéktól kezdve nem laposodik el, és válik végtelenül unalmassá. Sajnos 1999-re az űrjátékok már elveszették vezető szerepüket a piacon, és gondolom, nem jutott elegendő pénz a hosszabb és alaposabb fejlesztésre.

> 2001 – INDEPENDENCE WAR 2



Az 1998-as első rész folytatása. Sokkal inkább szimulátorjáték, mint a Freelancer, viszont hasonlóképpen rabul ejtő. Megadja a szabadság illúzióját, ugyanakkor erősen támaszkodik a sztorira. Már abszolút mértékben áldozata annak a folyamatnak, melyben a kiadók totálisan érdektelenné váltak az űrjátékokkal szemben.

Mélyről fakadó tompa fájdalomként sajog lelkemben az értékvesztés okozta bánat. Vágyakozás a régmúlt szép időkre, amikor egyes játékok éjszakákon át a képernyő elé bilincseltek. Manapság ez nem történik meg – vagy a játékok változtak meg, vagy én. A hajnal első fényei már az ágyamban érnek, nem a képernyő előtt görnyedten, egeret szorongatva. Vagy mégis? Néha megismétlődhet még, ami elmúlt? A Freelancer megválaszolta a kérdést. Három átvirrasztott éjszaka után, karikás szemekkel ülök a monitor előtt, és harcolok a lelkiismeretem ellen. A kötelességtudat cikket íratna velem, ám a játékos egyre csak Freelancerezni vágyik. Legyen hát, most írok egy kicsit... majd játszom azután.

AZ ELITE NYOMDOKAIN. Az űrszimulátorok őse valamikor 400 millió évvel ezelőtt, a késő Krétakorban jelent meg. Azóta elröppent néhány esztendő, és az evolúció elvégezte a maga dolgát: Wing Commander, Privateer, Frontier... majd a távoli ős mai leszármazottja: a Freelancer.

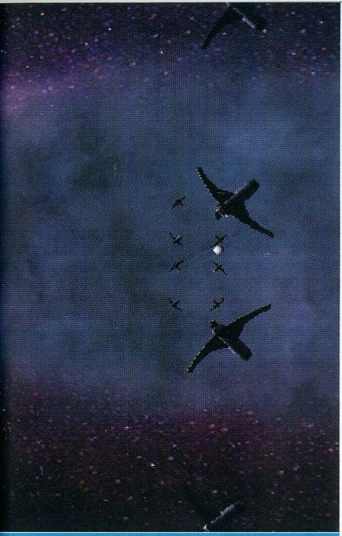
A lényeg mit sem változott. Pilótaként bejárhatod űrhajóddal az ismert univerzumot, kereskedhetsz, küldetéseket vállalhatsz... fő, hogy megélj. Pénzeden hatékonyabb fegyvereket, hajtóműveket, egyre jobb űrhajókat vásárolhatsz. A Freelancer erénye nem a koncepció eredetiségében keresendő.

Amiben nagyot alkot, az a hangulat, az illúziókeltés, az előadásmód – ebben a Digital Anvil igazi virtuózzá nőtte ki magát. Izgalmas történettel, ügyes dramaturgiával, profi operatőrre utaló kamerakezeléssel egészíti ki az adrenalinpumpáló űrharcot.

ÖNMÉRSÉKLETET! Mielőtt élményeimtől sarkallva agyon dicsérném, és alaposan felpontoznám a Freelancert, tanácsos lenne lehűtenem magam. Talán próbálkozhatnék valamiféle tudományos módszerrel. Mondjuk, igyekezhetnék tárgyilagosan összeírni, majd analizálni az építőelemeket, melyekből a játékot összerakták. Óvatosnak kell ám lennem! Profi illuzionistákkal állunk szemben; az egyszeri újságíró csak játszik, majd azon kapja magát, hogy csuklóból kiosztja a 100%-ot. De nem, hova lenne akkor a tekintélyem? Mivé olvadna a gondosan kialakított arculat a szigorú kritikusról, aki az összes játékot lefikázza, és porba alázza?!

ŰRHARC. Tárgyilagos elemzésünk első pontja a játék lényegét jelentő űrharc. Mert senki nem tagadhatja, hogy ez adja a játékélmény nagy részét. A játékos egyetlen hajót irányít szimulátor módban... de csak módban, mert a szimuláció nem haladja meg az arcade játékok részletességét. A feladat: célkereszttel követni az ellenséget, és lelőni.

A vezérlés, bizton mondható, forradalmian újszerű. Sok játék próbálkozott már hasonlóval: nem billentyűzettel és joystickkel repülni, hanem egérrel. De egyik sem emelte ezt olyan magas szintre, mint a Freelancer. Márpedig a magas színvonal biztosítéka jelen esetben éppen az egyszerűség. A játékos a célkeresztet mozgatja, az űrhajó pedig igyekszik követni, úgy forgolódni, hogy orra mindig a célkeresztre mutasson. Minél mozgékonyabb, minél könnyebben manőverezhető adott hajótípus, annál fürgébben reagál a célkereszt mozgásaira.



Tudom, hogy ez a vezérlési rendszer parázs vitákat váltott ki, és számtalan ellenzőre talált – elsősorban a hardcore szimulátorrajongók körében –, de akkor is, tessék elsajátítani, mert bármibe lefogadom, számtalan jövőbeli játékban köszön majd vissza. Egyszerű, bárki elboldogul vele, és nem igényel mást, csak egy szimpla egeret. A játékfejlesztés üzletté vált, a minél szélesebb potenciális vásárlóközönség pedig létfeltétellé a fejlesztők és a kiadók számára. Egyszerűsége ellenére a Freelancer űrharcában igenis van taktikai mélység, és nem is kevés. A forgolódáson kívül a játékos szabályozhatja az alapsebességet, valamint rövid időszakokra begyújthatja a pilótaszékbe préselő utánégetőket. Megválaszthatja, éppen melyik fegyverekkel kíván tüzelni – ami azért lényeges, mert a hajó fegyverrendszerének energiaellátása korántsem kimeríthetetlen. Kilőhet rakétákat, blokkolhatja az ellenfél hajtóműveit, aknákat vethet ki a követő vadászok orra elé. Korlátozott mennyiségben vihet magával pajzs-újratöltő elemeket és a hajótörzs strukturális sérüléseit beforrasztó javító nanoidokat.

Ennyi taktikai elem gondosan kiegyensúlyozva már éppen elegendő döntési lehetőséget kínál ahhoz, hogy a taktikai játékélmény kialakuljon. És akkor a fegyverek előnyei és hátrányai még szóba sem kerültek. Egyesek hatékonyabbak a molekuláris pajzszsal védett hajók ellen, de gyengék a graviton vagy pozitron pajzsok ellen... stb. Ha az ember előre tudja, ki ellen készüljön, a dokkban még időben átkonfigurálhatja hajója fegyverzetét.

TÁPOLÁS. Mióta világ a világ, a fejlődés – szerepjátékos szlenggel élve: a tápolás – fontos játékelem. Felülkerekedni az ellenfélen, jól megmutatni, esélyt sem adni neki. Persze, a hatalom érzete csak akkor az igazi, ha nem jött ingyen, ha korábban tennünk kellett érte. Ezt a sémát követi minden jól megkomponált stratégiai játék.

Bár nem stratégia, ilyen a Freelancer is. Habár... végtére, miért is nem stratégia? Erőforrás van: a pénz. A szabadúszó pilóta több módon is hozzájuthat: elvállalhat küldetéseket, bányászhat az aszteroida- és törmelékmezőkben, kereskedhet, kalózkodhat – rajta áll, mikor melyiket választja, mindnek vannak előnyei és hátrányos következményei.

A pénzből pedig kedvére tápolhat – persze sosincs belőle elég. Egyre brutálisabb fegyverek, erősebb pajzsok kínálkoznak megvételre. Persze nem mindenhol kapható katonai fokozatú haditechnika, és minden felségűrnek megvannak a maga jellegzetes népei és technológiáéi. A jelentősebb helyeken akár az űrhajó is kicserélhető – már ha akad elegendő pénzed.

Mint minden kiegyensúlyozott játékrendszer, a Freelancer is ügyel rá, hogy a tápolás ne lépje át a megengedhető mértéket. A berendezéseket (fegyverek, pajzsok, egyebek) hatékonyságuk mértékében osztályokba sorolja, és az egyes űrhajótípusokra csak megadott számú és osztályú fegyver szerelhető fel. Sőt, nem csak a hajónak, hanem magának a játékosnak is van szintje, ami a berendezések megvásárlásakor követelmény lehet.

De berendezésekhez nem csak vásárlás útján juthatsz. Én szinte az összes fegyveremet zsákmányként szereztem. Ennek az a módja, hogy az ember akkurátusan rommá lövi az ellenfeleket, majd vonósugárral begyűjti a roncsokról leszakadt ezt-azt – a játék első időszakában például nagyon javaslom mindenkinek a Liberty Kalózok jellegzetes fegyverét, a „Drail"-t.

SZABADSÁG. A szabadság érzete fontos alkotóeleme az Elite típusú játékoknak. A játékos beül a pilótafülkébe, és nekivág az Univerzumnak. Bármerre mehet, felfedezheti az egész végtelennek tűnő Világűrt. Persze nem végtelen – sokkal kevésbé az, mint az Elite-ben volt –, és a szabadság is csak illúzió. De baj ez, ha egyszer az illúzió megvan? Mindig igyekszem elmondani: a játékfejlesztés nem más, mint illúzióteremtés. Ahogy Rodolfó mondta: „vigyázat, csalok!".

A Freelancerben a játéktér öt felségűrre osztott: Liberty, Bretonia, Kusari, Rheinland, Szíriusz Szektor. Aki földi párhuzamokat vél kihallani, nem téved nagyot. Ebben megerősítik a rendszerek, bolygók és állomások nevei: a Liberty űrben New York, Manhattan, Texas; Bretoniában New London, Cambridge, Dublin; Kusariban New Tokio, Kyusu, Kyoto, Hokkaido; Rheinlandban pedig New Berlin, Hamburg... stb. Mind az öt felségűr voltaképpen egy-egy nehézségi szintet képvisel. Isten mentsen bárkit is attól, hogy elsőre bekeveredjen mondjuk Rheinland területére!

Persze ez aligha történhet meg. A fejlesztők gondosan ügyeltek rá, hogy mindig a megfelelő irányba terelgessék a játékost. A bolygók, helyszínek között kereskedelmi útvonalak, a rendszerek között ugrókapuk rövidítik le a távolságot. Egy rendszeren belül a játékos még közlekedhet kapuk nélkül is, ha eléggé türelmes. Így fedezheti fel a legjobb bányászterületeket, vagy kalózkodhat.

Az űr háromdimenziós, könnyű benne eltévedni, különösen a mi kétdimenziós tájékozódó képességünkkel. Erre a navigációs pontok szolgáltatnak megoldást. A módszer igazán remekül működik, hatalmas segítséget nyújt. Ha a játékos elvállal egy küldetést, vagy a sztori szempontjából szükséges megjelennie valamilyen helyszínen, navigációs pontok láncolata vezeti őt oda, lépésről-lépésre, onnan, ahol éppen járt. Az útvonal figyelembe veszi a keres-



kedelmi utakat és az ugrókapukat is. Sőt, a kétdimenziós, sematikus segédtérképen maga a játékos is kijelölhet magának úti célt, a program pedig egyetlen gombnyomásra megtervezi, és navigációs pontokkal látja el az útvonalat. Az egész úgy hangzik, mint a műholdas útvonaltervező számítógép bemutatása a luxusautók reklámprospektusában – és legalább olyan kényelmes és professzionális is.

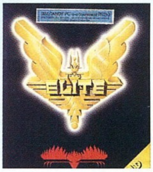
MOZIK. Az űrjátékokról szokás mondani, azért nem kelnek el jelentős példányszámban, mert az űr üres és unalmas környezet. Mert nincsenek karakterek, akikkel azonosulni lehetne. Hagyjuk most az ítélkezést, vajon igaz-e ez. Akárhogyan is van, a Digital Anvil ismerte a mondást, és igyekezett tenni ellene. Az ő megoldásuk a mozi. Az ötlet ne lepjen meg bennünket, mert a játék alapjait még Chris Roberts fektette le, a személy, aki az egykori Wing Commander mögött állt.

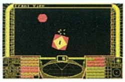
A Freelancerben, mikor leszállsz valamelyik planétára, vagy dokkolsz az egyik űrállomáson, látványos, interaktív mozik várnak. Látod, amint űrhajód leereszkedik az épületek közé – a környezet minden bolygón más és más. Megnézheted, amint karaktered kisétál a leszállótér betonjára. Mozi helyettesíti a más játékokban unalmas képernyőket, választhatsz, hova szeretnél betérni: a bárba, ahol a vendégektől információt gyűjthetsz, vagy küldetéseket vállalhatsz; a kereskedőhöz, ahol a rakteredet ürítheted ki, vagy éppen töltheted fel a busás haszon reményében; az alkatrészárushoz, ahol berendezéseket vásárolhatsz és adhatsz el; vagy az űrhajószalonba, ahol az új járgányok várnak. Bárhová is mentél, végignézheted, amint hősöd megérkezik a bolygónként más és más bárokba, raktárcsarnokokba és szalonokba. Találkozhatsz az emberekkel, szóba is elegyedhetsz velük – kicsit úgy, mint az RPG játékokban. Ha valahol már jártál, ott felismernek, akikkel már beszéltél, legközelebb ismerősként köszöntenek. Az illúzió tökéletes. Az összes mozit a játék motorjával forgatták le – vagy legalábbis valamilyen játékszerű motorral. Ennek ellenére megdöbbentő, hogy az arcjáték, a gesztikuláció milyen élethű. Ilyen hiteles színészi produkciót játékban még nem láttam, még rendermozikban sem. A kamerakezelés pedig! Mintha igazi, rendes mozifilmet nézne az ember – teljesen világos, hogy tapasztalt rendező és profi operatőr is segítette a fejlesztőket. Számomra a Freelancer új etalont állított fel a karakteranimációban – ami azért tréfás igazán, mivel a játék nem is karaktereken alapul. Ha pedig ódákat zengtem a játék általános tucatmozijairól, akkor mit mondjak a történetet elmesélő, leggondosabban megkomponált átvezető animációkról? Inkább nem mondok semmit... elnémultam. Nézzétek meg!

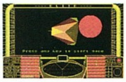
A mozik kapcsán egyetlen dologba tudok csak belekötni, ez is inkább amolyan általános elégedetlenkedés, amelyik nem csak és kizárólag a Freelancernek szól. A dolog úgy áll, hogy fejlesztők is vélhetően ugyanazokat a TV-sorozatokat bámulják, mint mi, így aztán mindenki kisportolt, nemétől függően szép vagy jóképű... kivéve persze néhány ellenséges gonosz bácsit. Hát, ez van, ilyen a világ.

TÖRTÉNET. A történet hőse, Mr. Trent – akit a játékos alakít – Manhattan Bolygó fővárosába érkezik a lakott univerzumot megrázó esemény, a Freeport-7 űrállomás katasztrófája után. A népek mindenfélét beszélnek: egyesek balesetet, mások szabotázst emlegetnek. Részletekről csak a túlélők mesélhetnének – olyanok, mint Mr. Trent –, ám velük különös dolgok történnek: sorra tűnnek el, vagy szenvednek balesetet. Bizony, Mr. Trent sem remélheti békében megélni a tisztes öregkort.

> **ELITE**
>
> Nem lehet a műfaj játékairól úgy szólni, hogy az ember meg ne emlékezzen a nagy klasszikusról, amelyet David Braben és Ian Bell készített még 1982-ben, a Cambridge University égisze alatt. Azóta is hihetetlenül hangzik, hogyan fért bele 8 galaxis és több ezer bolygó összes adata a rendelkezésre álló 22 kByte memóriába. Ez volt a világon a legelső 3D-s megjelenítést használó játék. Mára már ismeretlenné halványult platformokra készült el, amiből az emlékezet egyedül a C64-es és a spectrumos verziót őrizte meg.
>
> 1988-ban a The Times úgy nyilatkozott az Elite-ről, hogy „minden idők legjobb számítógépes játéka”. Érdekes megfigyelni, ebből a státuszból miként csúszott le a műfaj két évtized alatt az iparág fekete bárányává, amelyről a kiadók gyakorlatilag már hallani sem akarnak. Nagy kár!







Többet nem mondok – nem szoktam lelkesen elmesélni a játékok sztoriját, tessék kérem végigjátszani! Előzetesként csak annyit, hogy semmi nem az, aminek látszik: a barátok hamarosan ellenségekké válnak, és a legádázabb ellenségek nyújtanak majd segítő kezet. A történet nem szűkölködik fordulatokban. És, ja, igen... hát persze, hogy előkerülnek majd a titokzatos idegenek!

A történetet mintegy 15 sztori küldetés viszi előre. Ezek meghatározott helyen, meghatározott módon zajlanak. A köztes időben pedig kedvedre bolyong-













CHRIS ROBERTS

Chris a múlt idők egyik legismertebb game designere. Valaha az Origin Systemsnél dolgozott, és jelen volt – nem is akármilyen beosztásban – az Electronic Arts születésénél (nehéz elképzelni, de az óriáskiadó is volt ártatlan újszülött valamikor). Olyan játékok fűződnek a nevéhez, mint a Times of Lore (1988), a Wing Commander sorozat, vagy a Strike Commander (1993). 1999-ben Wing Commander néven mozifilmet forgatott.

A Digital Anvil stúdiót 1997-ben alapította mintegy 30 fejlesztőt csábítva át az Origintől. A Freelancer fejlesztését 1999-ben kezdték el, majd a tervekkel és az előzetesekkel nyomban be is söpörtek egy nagy halom szakmai díjat. Az eredeti elképzelések szerint valami csodálatos és gyökeresen újszerű született volna Freelancer néven. Csakhogy telt-múlt az idő, a fejlesztés lassan haladt, és Chris számtalan fán koptatta a fejszéjét egyidejűleg. Mikor a pénz elfogyott, a lehetőségek is beszűkültek, végül 2000 derekán a Microsoft felvásárolta a fejlesztőcéget.

Chris, aki az Origint és az EA-t is annak idején otthagyta egykoron, minthogy nem kívánt egy hatalmas gépezet – még ha fontos szerepű is – fogaskerekévé válni, kilépett a szoftveróriás által bekebelezett cégtől. Egyesek azt beszélik, édes gyermekén, a Freelanceren hajtottak végre olyan változtatásokat, melyekben ő már nem kívánt részt vállalni.

Vajon mivé válhatott volna a Freelancer, ha Chris viszi végig?



hatsz, kereskedhetsz, végezhetsz el kisebb feladatokat. Ez utóbbiak olyanok, mint boxban a felhozó mérkőzések az igazi tétet jelentő címmeccs előtt. Mert van egy kellemes küllemű ázsiai lány, aki valahogy mindig belekeveri az embert a legrázósabb kalandokba... ahogy a szemébe nézel, nincs szíved visszautasítani, és már repülsz is a következő sztori küldetés felé. Ezek pedig kemények, itt aztán kiderül, mit tanultál a felhozó meccseken.

A játék felépítése ellen mindössze két negatívumot tudok felhozni. Az egyik az, hogy a sztorihoz tartozó mozikat nem lehet átugrani; ha – ne adj Isten – újra kell játszanod valamelyik küldetést, kénytelen vagy végigülni a mozit akár tizedszer is – ami bizony eléggé szarvashiba.

A másik a linearitás. A küldetések láncolatában nincs semmiféle elágazás vagy rugalmasság. Amikor elérkezik a következő küldetés ideje, vagy elvállalod, vagy nem... de kihagyni, másként megoldani nem tudod. Igazából az sem számít, mit tettél a köztes időben. Mondjuk, halomra lőtted a Vörös Sárkányokat, akik ezért – a diplomáciai képernyő mércéiről leolvasható – úgy gyűlölnek, mint egy rühes kutyát, ám ez mit sem számít: ha a következő sztori küldetés szerint ők a legjobb barátaid, akkor egy csapásra kezes bárányokká válnak.

LÁTVÁNY. Korszerű grafika híján manapság aligha lehet elnyerni a játékosok tetszését. Sokan mondják, hogy a Freelancer – talán, mert 4 éve kezdték el a fejlesztést – látványában már nem hozza azt a minőséget, amelyet a mai csúcsjátékoktól elvárhatnánk. Nos, ezzel vitába szállnék!

Először is a játék hardware-igénye meglepően alacsony... ami jelen esetben nem csak duma, hanem tényleg elfut akár még egy PII 500-on is. Másodszor, én is éppen egy űrjáték fejlesztésén dolgozom, ezért nagyjából ismerem a nehézségeket: mi az, amit lehet és mi az, amit nem. Azt kell mondanom, a Freelancer technológiailag nagyon szépen teljesít, megvalósít mindent... bizony, még olyan dolgokat is, amelyekbe mi nem mertünk volna belevágni. Nem ez az első játék, amelyikben megfigyelem, hogy mi, kelet-európaiak szinte betegesen félünk attól, ha valamelyik trükkünk lelepleződik. A Freelancer nem bajlódik azzal, hogy elrejtse előlünk a hogyanokat. Hogyan csinálták ködöt? Hogyan valósították meg a tömeges aszteroidamezőt? Azonnal lebukik minden kis technológiai trükk, viszont a köd és az aszteroidamező ott van, és nagyon is feldobja a játékot.

Röviden: a látványt alárendelték a játékélménynek. És ez a mondat az, amelyet tudomásul kell venni,





és meg kell érteni ahhoz, hogy ne a korszerűtlen grafikát lássuk a Freelancerben. Az űrbeli mozi-részeken látszik, hogy a 3D motor tudna többet is, de a játszható részekben nem engedik szabadon, nehogy megzavarja a játékélményt.

A megvalósítás minősége, a technológiai trükkök leleményessége mellett a grafikai design az, ami a látványt megalapozza. Mondjuk azt: a művészi hatás. És ez az a pont, ahol a legkevésbé vagyok elégedett a Freelancerrel... bár tegyük hozzá, ez a dolog ízlés kérdése. Az űr látványa számomra túlzottan vásári: színes, elnagyolt, művi. Olyan, mint valami stúdiódíszlet. A csillagködök, bolygók, napok, aszteroidák mind gondosan ügyelnek arra, hogy színeikben harmonizáljanak egymással. Egy szóval sem mondtam, hogy ez így csúnya, sőt, nagyon is szép... csak nem jön be.

A következő az űrhajók kinézete. Unalmasak, sablonosak, fantáziátlanok... és még csak nem is funkcionálisak. Amolyan semmilyenek, rögtön feledhetők. A legnagyobb bajom mégis a bel- és kültéri helyszínekkel van. Ezek arcpirító módon sablonosak, divatosak, és nem is tudom, hogyan fogalmazzam meg: bugyuták. Mikor a Manhattan planétán megláttam a New Yorkot idéző felhőkarcolókat, még nyugodt voltam. Mikor New Londonban folyton esett az eső, és sötét, az ipari forradalom korát idéző épületek vettek körül, már felvontam a szemöldököm. Mikor viszont a Cambridge bolygón gótikus tornyok rajzolódtak az égboltra, akkor megindult az egerem az Exit Game felé. A díszletek nagy része nem kelt sci-fi érzetet, inkább a manapság divatosabb fantasy kelléktárából származik az ősiség és titokzatosság olcsó illúzióját keltve.

Összességében a grafikai design pocsék. Nem találom benne a vezérakaratot, a határozott és konzekvens látomást. A mozidíszletek, az űr, az űrhajók, az interfész (GUI) nem illenek egymáshoz; még ha önmagában mindegyik meg is állja a helyét, nélkülöznek mindennemű közös gondolatot, hátteret. Mintha négy különböző ember tervezte volna őket, akik nem, hogy nem egyeztettek, de még csak nem is ismerték egymást.

MULTIPLAY. A többjátékos mód is olyan dolog, amelyet ma már nem lehet kihagyni a játékokból – sajnos néhány játékba csak ezért, és gyakorlatilag



feleslegesen kerül bele. Manapság a játékok tervezésekor az egyik legelső kérdés, mi legyen a fő irányvonal: a többjátékos vagy az egyjátékos mód. Azután minden kisebb designdöntést ennek a választásnak rendelnek alá. A Freelancer estében – a legjobb értelemben mondom – nem tudom, mi lehetett az eredeti választás. Nem látom ugyanis, hol kötöttek kompromisszumot az egyik javára, a másik hátrányára. Mindkét játékmód teljes értékű.

Többjátékos módban egyetlen dolog számít: a vagyon. Ez határoz meg mindent... elsősorban azt, milyen hajód és fegyverzeted lehet. Az univerzum nyitva áll előtted, olyan szegleteit is felfedezheted, ahol az egyéni hadjáratban sosem jártál. Ez nagyon izgalmas. Csak légy óvatos, tudod, minden felségűr más és más nehézségi szintet jelent!

A Freelancer multiplay olyasmi, amit nem lehet abbahagyni. De mindenkinek javaslom, előbb játssza végig inkább az egyéni hadjáratot, azután válasszon ki egy szervert, és csak azon nyomuljon. Ugyanis a karakteredet nem viheted át egyik szerverről a másikra, így – ha csak nem vagy hajlandó nulláról újra kezdeni a tápolást –, csalódás lesz visszaülnöd a legbénább, legesetlenebb járgányokba.

HANGULAT. Nem véletlenül hagytam a végére azt, ami manapság a legjobban hiányzik a játékokból, de a Freelancernek talán legnagyobb erőssége: a hangulatot. Ez ugyanis szubjektív dolog – bár jelen esetben csak annyira szubjektív, hogy nem találkoztam még emberrel, aki ne dicsérte volna a játék atmoszféráját.

Nagyon nehéz megfogalmazni, mitől is van a játékoknak hangulata. Talán az átgondoltság, a temérdek belefektetett munka teremti meg – márpedig a Freelancer 4 évig készült, ami meg is látszik rajta. Mert a játékrendszer, a játékegyensúly nem képes hangulatot teremteni, csak tönkretenni azt – bár a Freelancer esetében ilyen gond nincs. A hangulatteremtés legfontosabb kellékei: a látvány, a zene, a hangok és a dramaturgia.

A játék zenéje jó. Nem minősíteném kiemelkedőnek – hiszen filmek esetében is csak kevésszer vesszük észre, hogy a zene milyen jó, többnyire csak tudomásul vesszük, hogy rendben van. Ilyen a Freelancer is: a zene tökéletesen alátámasztja a látványt. Dinamikusan változik a dramaturgiai követelményeknek megfelelően; a jellegzetes vagy fontos helyszínek pedig saját témát kaptak. Jó sok munka lehetett vele, és becsülettel, profizmussal el is végezték.

A hangok viszont... nos, ez a Freelancer hangulatának talán legfontosabb alapköve. Nem csak az átvezető animációkban, hanem ahogy repülsz az űrben, ott is folyamatosan beszélnek hozzád. A kísérőid, olykor az ellenségeid is kommentálják az eseményeket, a látványt, olykor éppen csak elmesél-



nek valamit. Hallod a közeledben elhaladó többi hajó vagy űrállomás egymás között folytatott beszélgetéseit is – borzalmas anakronizmus, de annál halkabban, minél távolabb vannak tőled... mégis, a dolog éppen ettől jó és hangulatos. A beszédhangok annyira hitelesek, az elmondott szövegek annyira tökéletesek, hogy az ember már észre sem veszi, hogy az egyéb hangeffektek: a lövések, robbanások, találatok zajai bizony alig ütik meg a mércét.

ÉRTÉKELÉS. Mint már említettem, engem teljesen elvarázsolt a játék, ezért nehéz objektíven értékelnem. Készítettem magamnak egy részletesebb, játékelemekre lebontott iskolai jellegű osztályzást is. Miért ne osszam meg veletek?

Űrharc:	5	Tápolás:	4	Szabadság:	4
Mozik:	5*	Történet:	5	Látvány:	3
Multiplay:	4	Hangulat:	5*		

ÖSSZESSÉGÉBEN. A Freelancer hosszú idők óta a legrabulejtőbb, legjobb játék, amellyel szerencsém volt játszani. Legfőbb erénye a hangulat, így elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik a sci-fit. Az irányítási rendszere senkit ne rémítsen meg – se a szimulátorrajongókat, se azokat, akiket éppen a szimulátorok bonyolultsága riaszt –, az egérrel repülés nagyon is jól működik. ■ NYÚL

> ÉRTÉKELÉS

92%

- grafika 21/25
- zene/hang 14/15
- játékélmény 38/40
- kategórián belül ..15/15
- összhatás 4/5

PRO nem lehet abbahagyni, hihetetlenül addiktív az egyik leghangulatosabb játék, ami valaha is készült > könnyen kezelhető, mégis összetett a játékrendszer
KONTRA a grafikai design gyenge > nem lehet átlépni az összekötő animációkat > a történet lineáris és merev

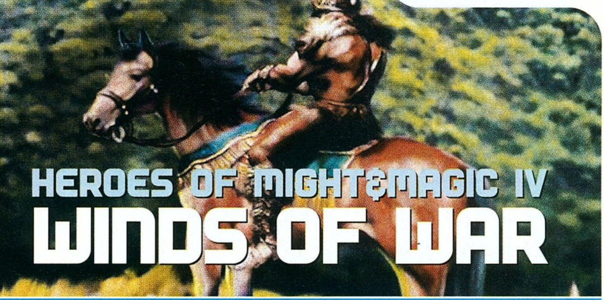
> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA
- Elite 98%
- Elite 2 ....91%
- Independence War 2 ....90%

> Fejlesztő: New World Computing > Kiadó: 3DO > Web: www.3do.com

Mi a manó, máris eltelt volna fél év? – kapták fel a fejüket a világ Heroes-rajongói a hír hallatán, miszerint megjelent kedvenc játékuk legújabb kiegészítője. A meglepetés jogos, hiszen a kiadó gyorsított: a szokásos hathónapos ciklus helyett most még öt sem telt el a legutóbbi Heroes-adag óta. Végül is oly' mindegy: a játék kedvelői így is, úgy is belefulladnak lassan a kiegészítőkbe (ha jól számolom, ez az utóbbi négy évben pont a tizedik Heroes-adagunk).



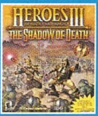
HEROES OF MIGHT&MAGIC IV
WINDS OF WAR

> 1999 – H3: ARMAGEDDON S BLADE



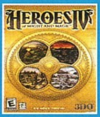
Az eddigi legjobb Heroes-kiegészítő. Új vártípus, magával ragadó sztori, trükkös pályák, ultradurva új szörnyek és új játékmechanizmusok gondoskodtak a hangulatról és a kihívásról, ezáltal a polcon porosodó Heroes 3 újbóli elővételéről. És a siker nyomán elindult a kiegészítő-gyártó gépsor...

> 2000 – H3: SHADOW OF DEATH



Fél évvel a Végítélet Pengéje után jött a Halál Árnyéka. Az immár jóval kevesebb újdonság (egyedül a kombó-artifactek érdemelnek külön szót) és a kicsit laposabb sztori láttán a rajongók között hallható morgolódás támadt... (aztán Chronicles címen még 4 add-on érkezett a 2001-es év során)

> 2002 – H4: THE GATHERING STORM



A sorozat negyedik része rengeteg újítást hozott, de a fejlesztők megtartották a futószalagon termelt kiegészítők szokását. A Vihar Előtt minden addiginál kevesebb újítást és extrát hozott, amit még tetézett a játék sztorijának határtalan banalitása - de legalább volt belőle magyar verzió is.

Történetünk ezúttal meglepő módon elrugaszkodik a szokásos „meg kell menteni a világot a gonosztól" sablontól, a Winds of War háborújában mi játsszuk a hódító agresszort. Sőt, agresszorokat, mindjárt egyszerre ötöt: Mongo a barbár hadúr, Erutan, az elf kósza-vezér, Spazz, a sárkányokkal cimboráló boszorkánymester, Von Tarkin báró, az élőholtak ura és Mysterio, Quassar sivatagi birodalmának királya egyaránt Channon országát nézte ki magának, mint leigázandó területet.

Az első öt hadjárat az öt invázió vezetőjének szerepébe helyezi a játékost, majd a végkifejletben a főváros ostromakor vidám mindenki-mindenki elleni csetepatéban lesz részünk sok csavarral és meglepetéssel. Az öt „előjáték-hadjárat" eléggé egy kaptafára készült, de mindenért kárpótol a hatodik, a végső összecsapás -- már ha a játékos hajlandó volt elküzdeni magát addig.

A hadjáratokon kívül 47 új, önálló pályát kapunk, igen kellemes, ötletes, jól kidolgozott darabok, van köztük néhány egészen kiemelkedő is – egyébként húsz darab ebből rajongói munka, a New World pályázatának díjnyertesei (most mondjam, hogy általában jobbak, mint a profi fejlesztők pályái...?), külön öröm köztük látni egy erdélyi magyar játékos, Barabási Előd Győző művét (The Desert & Jungle). Továbbra is hiányzik a fejlesztők részéről most éppen harmadszor megígért véletlenszerű pályagenerátor, és továbbra sem fejlesztettek egy sort sem a minden valamirevaló játékos által rég kiismert AI-n. Szomorú dolgok ezek. A pályaszerkesztőn viszont több javítás és fejlesztés látszik, mint magán a játékon...

Igazi újdonságok terén a Winds of War sajnos minden eddiginél gyengébben domborít. Van írd és mondd három új lénytípus, negyedik szintű extrabrutális figurák, de a csaták menetét, a használható taktikák tárházát nem igazán bővítik.

Van három új lényképesség, amelyek a már eddig meglevők variációi illetve kombinációi – és ennyi. Ha azt mondom, szánalmasan kevés, még nem mondtam semmit.

A kivitelezés a szokásos formát hozza, annyira, hogy – az új lényektől és épületektől eltekintve – egyetlen pixelnyi változtatás sincs a grafikában, zene terén pedig a főmenü alatt hallható csak új muzsika. Nekem mondjuk bejönnek az alap Heroes 4 zenék, de azért az a minimum lett volna, hogy kapunk pár új tracket az új kalandokhoz.

Fura helyzetben vagyok a Winds of War értékelésénél. Jobbnak, élvezetesebbnek tartom a Gathering Stormnál, mégis az alá kell pontoznom, „büntetésből" az ismét elmaradt újításokért és a kreativitás szikrájának hiányáért. ■ HANCU

> ÉRTÉKELÉS

67%

grafika	16/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	08/15
összhatás	3/5

PRO három új lénytípus > heroes hangulat > kiváló rajongói pályák

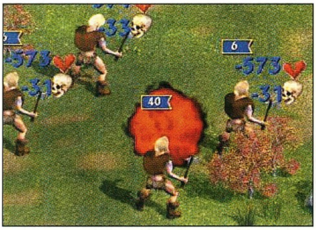
KONTRA semmi innováció > a kreativitás teljes hiánya

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 128MB RAM, 100MB HDD

> ARÉNA
H3: Armageddon`s Blade 90%
H3: Shadow of Death 82%





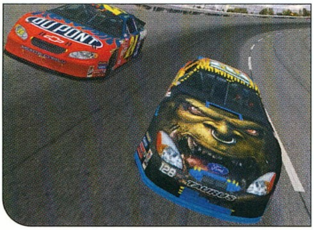
Fejlesztő: Papyrus > **Kiadó:** Sierra > **Web:** www.sierra.com/games/racing2003



NASCAR RACING 2003 SEASON

Amikor a játékért bementem a szerkesztőségbe, már rohannom is kellett (volna) tovább, mert jelentős késésben voltam, de nem tudtam megállni, hogy legalább az intrót ne nézzem meg. Szomorúan állapítottam meg, hogy bevezető videó most sincs, ám ekkor már nem tudtam parancsolni magamnak, és egyre jobban belemélyedtem a programba (utólagos elnézést kérek a jelenlévőktől, gondolom, nagyon örültek a dübörgő motorzúgásnak), csak másfél óra elteltével jutott eszembe, hogy nekem már rég máshol kellene lennem. Hazaérve aztán átadtam magam az élvezeteknek - most már kormánnyal.

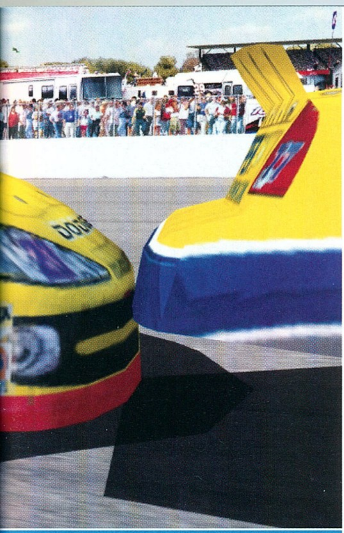
ÁLTALÁNOS ISKOLA. Az előző részekben jól megismert játékmódokkal találkozunk, tehát tesztelés, egyszerű verseny, bajnokság és multiplayer, az autóverseny-fanatikusok számára egyértelmű opciók ezek. Aki esetleg most ismerkedne a Stock Carok világával, először a Driving Lessonst tekintse végig (ezúttal sajnos Darrell Waltrip nélkül), rengeteg hasznos információt fog megtudni. Öreg rókák inkább az Options menüben nézzenek szét, jó pár apró, de a hangulat szempontjából fontos újdonsággal fognak találkozni. A kormánykalibráció az első művelet, amelyet el kell végezni (részletesebben tudjuk ezt megtenni, mint eddig bármikor), viszont aki esetleg billentyűzettel akarja nyomni, azok számára örömmel jelentem, hogy a billentyűkiosztás végre szabadon megváltoztatható. A grafikai menüben - teljes képzavarral élve - egy tűt sem lehetne leejteni, a rengeteg állítási lehetőség között új elemként feltűnnek a fényviszonyok és az árnyékolások, amelyek belső nézetben is megjeleníthetők, és ezzel soha nem tapasztalt látványban lehet részünk (a gépet ugyan kicsit megizzasztja, de összességében nem kell hozzá jelentősen nagyobb hardver, mint az N2002-höz). Még ha kisebb géped is van, egyszer mindenképpen érdemes az összeset bekapcsolni, nem baj, ha szaggat, ezt látnod kell! Az autók és a pályák kidolgozása tökéletes, az égbolt jobb nem is lehetne (főleg, ha realisztikusra állítjuk, mert akkor menet közben tanúi lehetünk a változásoknak, és ez belül is érződik, mondjuk, ha egy felhő eltakarja a napot, akkor sötétebb van, de ahogy kivilágosodik, a műszerfal vakít), a fényviszonyok fenomenálisak, ahogy a lámpák fényei az autón megcsillannak, a por és a füstfelhő még összetettebb lett (és a szél erejétől függően oszlik el, egyszerűen hihetetlen!), ha az autó csak enyhén csúszik, akkor a guminyom vékony, satufék esetén viszont óriási a füst és a keréknyom koromfekete, de a legszembetűnőbb változás, hogy a szélvédő koszolódik. Nem csak olyan tessék-lássék módon, hanem egész komolyan betakarhat minket a mocsok, különösen akkor, ha hosszú ideig haladsz egy másik autó mögött, vagy belemész egy porfelhőbe, de az ellenfelek, vagy akár a saját autód motorhibája okán olaj- és benzinszennyeződés is nehézkessé teheti a kilátást.



Az animált mozgások még inkább elhitetik velünk, hogy valódi versenyben veszünk részt, a levegőben komótosan úszó léghajó, a szél intenzitásától függően lobogó zászló, a kivetítők és a fejeseket szállító helikopterek fel-le szállása nagyszerű újítások, élettel töltik meg a pálya környezetét. Nagyon nézelődni azonban nem ajánlatos, mert egy apró kihagyás, és nekicsapódunk a falnak, ez pedig akár a versenyzésünk azonnali végét is jelentheti. Szerencsésebb esetben csak a benzined folyik el, ezt pedig a pitben orvosolni tudják - ha lefulladsz befelé menet, ne ijedj meg, tolattasd be magad. De nem is kell feltétlenül külső behatásnak történnie, elég, ha rossz pillanatban váltunk sebességi fokozatot, és már kész is a baj, örülhetünk, ha a motor nem robban fel, csak károsodik, de sokszor már ez is jelentős hátrányt okoz, szárnyaszegetten (stílszerűen: hengernélkülien) poroszkálunk a többiek után. Jó-jó, a nézők eléggé haloványak, de ez csak álló helyzetben feltűnő, verseny közben viszont pont jó, mert elmosódott hatást keltenek, ezzel is növelik a sebességérzetet.

A versenyzőlista teljesnek mondható, 42 idei Winston Cup pilóta és legfrissebb autófestése szerepel a kínálatban (a standard indulók közül egye-







dül Chip Ganassi fiai hiányoznak; felraktam őket a CD-re), ez pedig pont elegendő ahhoz, hogy velünk együtt meglegyen a maximális létszám. A versenyhelyszínek tekintetében nem kell hiányérzetünknek lenni, mind a 23 pálya a Papyrustól megszokott mértani pontossággal szerepel a programban (az esti versenyek különösen hátborzongatók). De olyan szinten, hogy a legapróbb bukkanó (Daytonán a négyes kanyarból kijövet nem is olyan kicsi), repedés (a jó öreg Talladega), úthiba, szintemelkedés (gondoljunk csak Infineonra), reklámtáblák, kijelzők mind-mind centire ugyanott vannak, mint a valóságban!

A kezdők számára a vezetést megkönnyítő segítségek most is rendelkezésre állnak (ne szégyelljük eleinte mindegyiket használni), de itt is van egy újítás, mégpedig, hogy kis sebesség mellett kormányrásegítés alkalmazható (például pit-kiállásnál). Jó érzés, hogy a készítők még ilyen kis dolgokra is odafigyeltek, ebből érzi az ember, hogy a programírás során tényleg a játékos volt a legfontosabb szempont.

GIMNÁZIUM. Egy szintet feljebb lépve a tesztelés során az utolsó fűszálig megismert pályán akár versennyel is megpróbálkozhatunk, de hogy célba érünk-e, az egyáltalán nem biztos, sőt! Ha a sérülést kikapcsoljuk, akkor lehet némi esélyünk a kockás zászlót meglátni, viszont még ekkor sem biztos, hiszen 3-3,5 órás folyamatos koncentrációhoz rengeteg gyakorlás kell, és ha kezdésnek rögtön belevágsz egy 600 mérföldes versenybe, biztos vagyok benne, hogy 20 perc múlva az idegbaj fog kerülgetni, és azt fogod magadtól kérdezni: miért nem tudok egy normális kört menni? És itt jön a lényege a dolognak. Ovál pályán tök egyedül nem nagy kunszt körözgetni, de „majd meglátjuk, hogy megy tömegben" (idézet a Mint a villám c. filmből). Ellenfelekkel ugyanis teljesen más. Soha nincs egy perc nyugtod, jönnek hátulról, oldalról, az autók centikre vannak egymástól, mindenkinek ugyanaz a célja: megelőzni a másikat. A 2003 Seasonnek pedig a mesterséges intelligencia az egyik erőssége. Láttam már pár autós játékot, de ilyen kiforrott AI-vel még nem találkoztam. Figyelik minden rezdülésedet (olyan érzés, mintha közéjük tartoznál), a hibáidat kegyetlenül kihasználják, felismerik a vészhelyzeteket, ha tehetik, megpróbálják ezeket elkerülni (pl. feljebb húzódnak az íven, vagy egy pillanatra elveszik a gázt, hogy elférjél), a teljesen nonszensz szituációkat is tudják kezelni (ha szembe mész a mezőnnyel, kihúzódnak oldalra, de akár még a fűre is rámennek, csakhogy ne ütközzenek), füstfelhő előtt nem lépnek idióta módra a fékre, hanem beleszáguldanak az ismeretlenbe - ha nem így tennék, a hátulról jövő beléjük rohanna. Viszont ők sem robotok, néha megcsúsznak, meglökik hátulról a másikat, nekicsapódnak a falnak, szóval pont olyanok, mint a hús-vér versenyzők. A mesterséges intelligencia fejlettségét mutatja, hogy remekül kezelik a kiállásokat (helyesen döntik el, hogy mikor menjenek ki, pl. sárga jelzésnél), ahol erre lehetőség van, kialakítják a hármas oszlopokat, és a draftolást is magas szinten alkalmazzák. A draftolás különleges versenyszituáció, tulajdonképpen a szélárnyékot jelenti. Ugye az autó a haladása során adott mértékű légellenállásba ütközik. A mögötte jövőnek ezzel a lassító tényezővel nem kell számolnia, mivel az előtte lévő „töri az utat". Ezáltal a második autó ugyanakkora motorerővel gyorsabb, hiszen nincs, ami lassítsa. De van még egy csavar. Bizonyos távolságról a hátul jövő az első autót is gyorsítja, mivel a második kocsi tolja maga előtt a levegőt, és ennek következtében az elöl haladót is. Két autó egymás mellett viszont nem gyorsabb, mert nem oszlik meg a légellenállás és káros légörvények is kialakulhatnak. Ha pedig mindezt 43 autóval képzeljük el, az maga a Kánaán.

Óriási segítségünkre lehet a rádiózás (a valóságban ez úgy működik, hogy a pálya legmagasabb pontján - általában a főépület tetején - minden indulónak van egy embere, aki szabad szemmel, nagyobb pá-

> WINSTON CUP 2003

A NASCAR-bajnokság legfelsőbb osztálya a téli szünet alatt egy felbolydult méhkashoz hasonlított, a versenyzők rég látott nyüzsgésnek lehettünk tanúi csapatok és szponzorok tekintetében.

Az utóbbi évek legsikeresebb csapata, a Joe Gibbs Racing (Tony Stewart és Bobby Labonte - mindketten bajnokok) a jól bevált Pontiacot Chevroletre cserélték, mint ahogy a Penske Teamnél (Rusty Wallace és Ryan Newman) is autóváltás történt, az elmúlt kilenc szezon során használt Fordok helyett egy szerződés értelmében három évig Dodgeokkal mennek. Ricky Rudd az évekig használt 28-as kocsiból átült a 21-esbe (idén a 28-as rajtszámot nem is adják ki), az M&M's-es festést pedig ezentúl a 38-as rajtszámú Elliott Sadler autóján találjuk meg. Chip Ganassi elküldte Jimmy Spencert (őt a 7-es Sirius kocsiban fedezhetjük fel), és helyére az eddig nyitott kerekű bajnokságokban vitézkedő Casey Mearst (#41) szerződtette. Ganassi egész éves lehetőséget biztosít továbbá a tavaly üstökösként berobbanó Jamie McMurray-nek (#42) is. Az egyetlen női versenyző, Shawna Robinson idén kiszorult a 49-es autóból, helyét Ken Schrader vette át. A Busch tavalyi bajnoka, Greg Biffle a 16-os Fordban szállhat harcba Az év újonca címért (köszönet érte Jack Roush-nak), az év végi összesítésben ötödik helyen végző Jack Sprague pedig a 0-s rajtszámú autóban teheti meg ugyanezt. Jerry Nadeau a 2003-as évben a 01-es kocsiban talált magának helyet, amelyet az amerikai hadsereg szponzorál. Mark Martin (#6) maradt a Viagránál :).













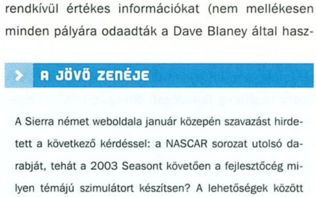
lyákon távcsővel figyeli a versenyzőjét, és folyamatos instrukciókkal látja el; érdemes ellátogatni a www.indemand.com/sports/incar2k3/demo/index.jsp honlapra, mert fantasztikus felvételeket lehet megnézni, és az igazi rádiózásba is bele lehet hallgatni), szóval hallgassunk a társunkra. Ha nem lennénk olyan jók angolból, lehetőségünk van szövegformátumban is elolvasni az üzeneteket, ez főleg a büntetések esetében jöhet jól, mert nem mindegy, hogy csak a pit roadon való áthajtásra, vagy stop&góra vagyunk kötelezve. Egyébként a Pace Carral való kekeckedés nem jár következménnyel, mert szellemautóként viselkedik, át lehet rajta hajtani (úgy látszik, mostanában ez a divat, a Thunder 2003-ban is meg lehetett ezt tenni).

Tanulásra a rövidebb távok is kiválóan alkalmasak, mivel ezeket életszerűvé lehet tenni a pit kiállások gyakoribbra állításával (négyszeres szorzó a maximum), így remekül át lehet érezni a futamok során alkalmazott stratégia fontosságát. Ha már hosszú időn át úgy tudsz menni, hogy nem vagy közveszélyes, az automata erősségállítás szintén okos választás lehet. Ekkor a többiek alkalmazkodnak hozzád, és felveszik a tempódat, ezzel állandó versenyhelyzetet teremtenek, ami a rutin megszerzésében óriási segítséget jelent.

EGYETEM. Rutinra pedig nagy szükség van, mert élvezetes versenyeket csak rengeteg gyakorlás után tud futni az ember. Még azt sem tudom mondani, hogy egyik vagy másik pályán könnyebb lenne sikert elérni, hiszen mindegyiknek megvan a sajátossága, a sorozatot nem annyira ismerők nem is gondolják, hogy mennyire különböznek egymástól. A bristoli katlant vagy a martinsville-i félmérföldest csak őstehetségeknek ajánlom, a rockinghami és darlingtoni szűk kanyarok szintén kihívást jelentenek, Las Vegas és Indianapolis eléggé csúszik, Pocono jellegzetes Tri-ovál (kanyaronként eltérő dőlésszöggel), stb., stb., és a végén ott van a két ún. Restrictor Plate verseny: Daytona és Talladega. Az RP egy négyzet alakú alumínium lemezke, amelybe négy lyuk van fúrva. Ezek egyenkénti átmérője a jelenlegi szabályozás szerint 7/8 inch, azaz 2,2 cm. Használatával a karburátorból (porlasztó) kevesebb benzin-levegő elegy tud az égéstérbe kerülni, ezáltal a motorok kisebb teljesítményre képesek. Erre azért volt szükség, mert a technika és az autóépítés fejlődésének köszönhetően a 80-as évek közepére az autók sebessége veszélyesen megnőtt, 1987-ben Bill Elliott Daytonán és Talladegán megfutotta az azóta is érvényben lévő pályacsúcsot (210.364 mph, illetve 212.809 mph, nagyjából 340 km/h), és ez csak egy kör átlaga az időmérő edzésen, a pillanatnyi értékek értelemszerűen még ezt is meghaladták, a verseny közbeni draftolásról nem is beszélve (több autó együtt a 360 km/h-s sebességet is elérte). Az illetékeseknek a végső lökést Bobby Allison 88-as irtózatos balesete adta meg, ekkor határozták el a sebességcsökkentést, és alkalmazták először a restrictor plate-et. Azóta folyamatos szabályváltoztatásokkal próbálják kordában tartani a versenygépeket: idén a hátsó szárnyak méretének korlátozása és 55 fokos dőlésszöge, az autók orrának előírásszerű kialakítása, a hátsó rúgóstagok egységesítése és az üzemanyagtartály eredetileg 22 gallonos (tehát kb. 80 literes) űrméretének 13-ra való csökkentése szerepel a szabálykönyvben (és a 2003 Season profizmusára jellemzően a játékban is). A benzintank kisebbre vételének egyszerű a magyarázata: mivel többször kell kiállni tankolni, a mezőny nem tud hosszú időn át együtt autózni, ezért a baleset kialakulásának is kisebb az esélye, és a monotonitás is sűrűbben meg van szakítva. Persze nem szabad azt hinni, hogy ezután egy csigával sem kelhetünk versenyre, a jelenlegi autók a 190 mph-s átlagot így is tudják (és ez azért csak 300 km/h felett van). A Coca-Cola fantáziapályán most is kipróbálhatjuk, milyen lenne korlátozások nélkül autózni (nem túlzok, ha azt mondom, hogy félelmetes), desszertként pedig ott van a két épített pálya, Watkins Glen és Infineon. A fizikára eddig sem volt panasz, ám még ezen is tudtak csiszolni. Segítségükre volt ebben egy valódi NASCAR csapat, a Jasper Motorsports, azon belül is Manuel Daskalos főmérnök, aki az aerodinamikai modellezést, a motorkarakterisztikát, a felfüggesztés és a kormányzás együtthatóit illetően adott rendkívül értékes információkat (nem mellékesen minden pályára odaadták a Dave Blaney által hasz-

> A JÖVŐ ZENÉJE

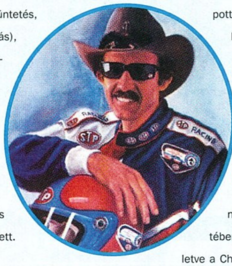
A Sierra német weboldala január közepén szavazást hirdetett a következő kérdéssel: a NASCAR sorozat utolsó darabját, tehát a 2003 Seasont követően a fejlesztőcég milyen témájú szimulátort készítsen? A lehetőségek között felmerült a túraautó bajnokság, az IndyCar, a NASCAR, a Formula 1 és a Grand Prix Legends 2. A tízezernél is több szavazó döntő hányada, 80%-a a GPL 2-re voksolt.

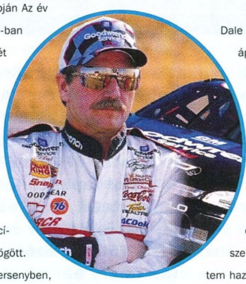


> BAJNOKOK BAJNOKAI

A NASCAR 55 éves története során sok nagyszerű versenyzővel találkozhattunk, ám ketten még a legendák közül is kiemelkednek, ugyanis rendkívül sikeres pályafutások alatt egyaránt 7-szer szereztek bajnoki címet, ami abszolút csúcs a Stock Carok világában.

Richard „King" Petty 1937. július 2-án született az Észak-Karolinai Level Crossban, és már a szülőszobában eldőlt, hogy nem lehet más, csakis autóversenyző, hiszen édesapja az a Lee Petty volt, aki az 50-es években háromszor is megnyerte a Winston Cup elődjének számító Grand Nationalt. Richard mamájával és testvérével, Maurice-szel versenyről versenyre jártak, szinte a pályákon nőtt fel, ezért teljesen érthető, hogy igen hamar beleszeretett a benzingőz illatába. A különböző ranglétrákat végigjárva 1958-ban mutatkozott be a NASCAR legfelsőbb osztályában (9 versenyen legjobb eredménye 1 Top10), egy évre rá pedig már egy második helyezéssel vétette magát észre, és eredményei alapján Az év újoncának is megválasztották. 1960-ban megszerezte élete első edzéselsőségét és futamgyőzelmét is (a pontversenyben a második lett), 1964-ben pedig begyűjtötte első bajnoki címét (ebben az évben 61, azaz hatvanegy versenyen indult). 1967-ben másodszor sem talált legyőzőre, egy idény alatt elért 27 győzelme azóta is rekord. 1971, 1972: újabb bajnoki címek a hűséges Plymouth volánja mögött. 1974-75, ismét az élen végez a pontversenyben, ezúttal már egy Dodge segítségével. 1979-ben szerezte hetedik trófeáját, a változatosság kedvéért egy Oldsmobile valamint egy Chevrolet nyergében. 1984-ben Daytonán aratta utolsó, 200. győzelmét, a búcsúra pedig 1992-ben, 35 évnyi folyamatos versenyzés után határozta el magát. Csodálatos pályafutásával legendás alakja az amerikai autóversenyzésnek (1185 start, 200 győzelem, 123 pole, 7-szeres Daytona 500 győztes, kilencszer a legnépszerűbb versenyző, számtalan kitüntetés, 43-as rajtszám, STP szponzorálás), visszavonulása óta saját csapattal vesz részt a NASCAR-ban, amelynek egyetlen fia, Kyle is a tagja. 2000-ben személyes tragédia érte: unokája, Adam Petty - akinek a szakemberek fényes jövőt jósoltak - New Hampshire-ben egy Busch edzés során halálos balesetet szenvedett.





Dale „Intimidator" Earnhardt (sz.: 1951. április 29., Kannapolis - érdekes módon ez is Észak-Karolina) is versenyző-famíliába született, a kezdeti lépéseket édesapja, Ralph Earnhardt tette meg, aki 51-szer állt rajthoz az elit kategóriában, és egy pole pozíciót gyűjtött. A kis Dale természetesen már kezdettől fogva ott lábatlankodott a műhelyben („nem szerettem iskolában lenni, mindig siettem haza, hogy a Papa versenyautóját szerelhessem"), ennek ellenére karrierjét viszonylag későn, 10-12 éves korában kezdte. Először „hobby" osztályú gépekkel ment, de az előrelépés nagyon nehéz volt, minden centért keményen meg kellett dolgoznia (versenyautók építésével és eladásával foglalkozott), és az eredményeiért kapott pénzeket is mind visszaforgatta az autósportba. A rengeteg munka gyümölcse 1975-ben érett be, Charlotte-ban bemutatkozhatott a legjobbak között (22. lett, 1925 dollárt kapott érte). 1978-ban volt az első jó éve, 5 rajtból kétszer is a Top10-ben végzett, erre figyelt fel Ron Osterlund, aki a következő idényre teljes jogú versenyzőnek szerződtette. Az eredmények (futamgyőzelem, edzéselsőségek) nem is maradtak el, az évet a hetedik helyen zárta, amivel Az év újonca lett. 1980-ban sikerült neki az, ami azelőtt és azóta se senkinek: az újonc címet követő évben bajnok lett. Az 1984-es év fordulópont volt az életében, ugyanis ekkor igazolt Richard Childresshez illetve a Chevyhez, és ezen már soha nem is változtatott. Nem is lett volna rá oka, hiszen páratlanul sikeres évek következtek: 1986-ban és '87-ben újra bajnokságot nyert, majd '90-ben és '91-ben megint, az utolsó duplázás ideje pedig 1993 és 1994. 1998-ban, 20 próbálkozás után megnyerte élete egyetlen Daytona 500-as futamát. 2000-ben második helyen végzett az összetettben, és minden esélye megvolt rá, hogy ő legyen az egyedüli nyolcszoros bajnok, ám a 2001-es év idénynyitó versenyén, a Daytona 500-on, azon a pályán, ahol annyi balszerencse érte, az utolsó kör utolsó kanyarjában nekiment a falnak és életét vesztette.

Részletes életrajzokat, NASCAR-statisztikákat és egyéb érdekességeket találtok a CD-melléklet Autószimulátorok rovatában!

nált setupokat - próbáljátok ki őket!). A motor működését még jobban befolyásolja a külső hőmérséklet, és az, hogy várhatóan mekkora forgalomban fogunk haladni, ugyanis ezeket figyelembe véve kell a hűtést megoldani (például, hogy mekkora takarószalagot alkalmazunk, Grille Tape - és itt azt is figyelembe kell venni, hogy ne töltsünk a kelleténél több időt szélárnyékban, mert a menetszél hiánya miatt az erőforrásunk megfőhet, de az sem jó ha a hűtőrácsokat teljesen szabaddá tesszük, mert akkor meg az autó légellenállási együtthatója nagyon leromlik, hiába, nehéz az élet). A fejlesztés során három Busch versenyző is folyamatosan tesztelte a „játékot", a Goodyear pedig (az egyetlen gumiszállító) az abroncsok területén látta el tanácsokkal a készítőket. Ez utóbbi például olyan részletesen lett modellezve, hogy egy nagyobb fékezés akár defektet is okozhat, az útfelület hőmérséklete befolyásolja a tapadást (és az időjárást ugye mi is tudjuk változtatni), mind a négy kerék hőmérsékletét folyamatosan nyomon követhetjük (kívül-középen-belül), de még a kerekekben lévő nyomás helyes meghatározása is nagyban hozzásegíthet minket a jó eredmény elérésében. A cég adatait felhasználva pontosabban sikerült beállítani a versenygumik elhasználódásának ütemét és mértékét, külön lebontva minden pályára.

PHD. Ha már a 110%-os gépi pilótákat is lealáztad, akkor egyfelől azonnal jelentkezz valamelyik élcsapatnál, biztosan alád raknak egy igazi autót, másfelől nyugodt szívvel indulhatsz a legkomolyabb online ligában is, hiszen „élő" ellenfelekkel a program még nagyobb élményt nyújt. Ez köszönhető annak, hogy az autós játékok között ez rendelkezik a legprofibb multiplayer résszel (pedig nem könnyű 43 autóra a kódot megírni, ennek ellenére tökéletesen sikerült), és annak, hogy a kiszámíthatatlanság még dob egyet az élvezeten.

Már letettem arról, hogy meggyőzzem a kétkedőket a NASCAR fantasztikus voltáról („körbe-körbe, mi a jó abban?", eh, nem tudják, milyen az igazi autóverseny), de az érdeklődők ma már szerencsére egész könnyű helyzetben vannak, ha többet szeretnének megtudni erről az egyedülálló sportról - PC-n pedig a lehető legjobb választás. (Már megint nem tudtam visszafogni az íráskényszeremet, a képekért irány a CD!) **TASNÁDI ZOLTÁN**

> ÉRTÉKELÉS

97%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO grafikai fejlesztések > tökéletesen programozott AI > kiváló fizikai modellezés > multiplayerben nincs hozzá fogható > sok van még, de nincs több helyem

KONTRA nem lesz folytatás

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII450, 64MB RAM, 600MB HDD, D3D

> ARÉNA

NASCAR Racing 2002 Season	95%
NASCAR Thunder 2003	88%
NASCAR Heat	85%

MASTER OF ORION 3



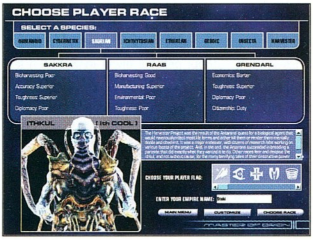
Fejlesztő: Quicksilver **Kiadó:** Infogrames **Web:** moo3.quicksilver.com

„4X". Az angol nyelvű játékmagazinok újságírói így jelölik azokat az összetett, körökre bontott stratégiai játékokat, amelyek sorát a Civilization indította el, immár több mint 10 éve. A műfaj elnevezése az eXploring, eXploiting, eXpanding és eXterminating szavak X-eiből adódik remekül kifejezve az efféle programok lényegét: felfedezés, termelés, terjeszkedés és megsemmisítés. A stílus egyik legpatinásabb sorozatának, 7(!) éve várt folytatása, a Quicksilver által fejlesztett Master of Orion III alcímében egy ötödik X-et is hozzátett az eddigiekhez, nevezetesen az eXperience-et, ami tapasztalatot, élményt jelent. Ez azt sejteti, hogy ez az űrben játszódó stratégia valami olyasmit tud mutatni, amit eddig még sosem élhettünk át, de legalábbis kategóriájának messze kiemelkedő darabja. Cöcö. Ha már zsonglőrködünk a nyelvvel, én találóbbnak vélném ötödiknek az eXhausted (= kimerült, kifáradt) szót, ez a Master of Orion ugyanis nem méltó a sorozathoz, főleg nem négyévnyi munka után (mert bár az előző rész 1996-ban jelent meg, ezt a programot a fejlesztők csak 1999-ben kezdték el készíteni).

FAJI KÉRDÉSEK. A kerettörténettel még nincs baj, a Quicksilver írói igen gazdag sztorit hoztak össze, amelyet a játék honlapján kisebb történelemkönyv formájában tárnak a játékos elé. A történet a Masters of Orion II-ben nagy szerepet kapott dicső antaran fajjal indul - bár helyesebb lenne az „egykor dicső" kitételt használni, ugyanis a második rész óta eltelt több száz évben történt egy s más. A leginkább két lábon járó tubarózsákra emlékeztető antaranok eleinte nagyszerűen elvoltak az univerzumban, többek között megfejtették a féreglyuk-járatok fizikáját, a dimenzióközi utazást, és szert tettek génmanipulációs huncutságokra. Ez utóbbi nem szolgált kifejezetten az épülésükre: miután harci célokra kifejlesztettek egy csápos parazita fajt, a prototípusok kiszabadultak a laboratóriumokból, és szaporodni kezdtek. A szünetmentes csápok rövid időn belül kiirtották az antaranok 95 %-át, a túlélők pedig csendesen meghúzták magukat valahol a messzi-messzi galaxisokban. Az antaranok birodalmának bukásával az orioni értelmes fajok (mind a tizenhat) elérkezettnek látták az időt, hogy újra megküzdjenek a csillagközi hatalomért, és a háború harmadszor is kitört az Orion rendszerben... Ahogy az lenni szokott, az egyes fajok más-más bónuszokkal és hátrányokkal indulnak, ellenségként pedig viselkedésük, játékmódjuk és egymáshoz való viszonyuk is kellően különbözik. Egyesekkel könnyebb játszani, másokkal nem annyira, és ez tovább árnyalja a progi nehézségi fokozatait (könnyű, normál, nehéz, lehetetlen). Sőt, a nehézség a harctérül szolgáló véletlengenerált galaxistól is függ: egy katonai bónuszokkal bíró faj észrevehető előnyben van kisebb galaxisban, míg nagyobb csillagrendszerben a kutatási többlettel rendelkezők érvényesülnek jobban (az egyensúly érdekében itt már nem találjuk meg a második részben igen nagy tápnak számító Creative tulajdonságot). A galaxisok beállításait a méret mellett még tovább finomíthatjuk, meghatározhatjuk az ellenfelek számát, a csillagok közti közlekedésre szolgáló „csillagsztrádák" gyakoriságát, vagy akár a véletlen-

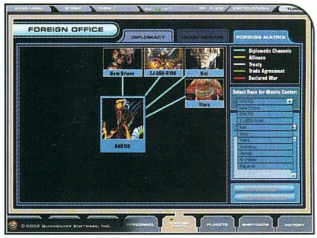












szerű események (értsd: váratlan, a lehető legroszszabbkor felmerülő gondok) gyakoriságát. E beállítási lehetőségek és a fajok kombinációja mind egyjátékos, mind a legfeljebb 8 személyes multiplayer üzemmódban gyakorlatilag végtelen számú újrajátszhatósági lehetőséget biztosít.

KIS LÉPÉS AZ EMBERNEK... A játékmenet első hallásra nem túl izgalmas: a program nyolc fő és néhány egyéb információs képernyőjén fogunk statisztikákat bámulni, és olykor bele-belepiszkálunk a megjelenő értékekbe, bőszen állítgatunk mindenféle csúszkákat, választólistákat és checkboxokat. Mi tagadás, ez második hallásra sem izgalmas, pedig a játék tulajdonképpen ebben ki is merül. Istenkém, ez egy ilyen műfaj, kifejezetten a hardcore stratégáknak találták ki, nincs olyan, hogy „na, maszteroforionozok 10 percet". Szóval, aki nincs köszönő viszonyban ezzel a stílussal, itt akár abba is hagyhatja a cikk olvasását... Aki mégis ad egy esélyt a proginak, az a galaxis térképét tartalmazó képernyőn fog a legtöbbet időzni. Itt adhatunk parancsot az egyes bolygók kolonizálására, illetve űrflottánknak is itt jelölhetünk ki úti célt (a csillagsztrádák mentén érdemes mozogni, mert egyébként súlyos 10-20-100 körökbe telik, amíg egy űrhajó megteszi a két bolygó közti távolságot). Ha űrhajónk egy csillaghoz ér, gyarmatosíthatunk a csillag körül keringő bolygók közül néhányat, majd ha a planéta néhány kör alatt sikeresen birodalmunkhoz csatlakozik, elérhetővé válik egy bolygóinformációs képernyő. Ezen adhatunk építési utasításokat, megtekinthetjük, hogy a bolygó mennyit termel és mennyit fogyaszt a hét fő birodalomirányítási területen (Betakarítás, Bányászat, Ipar, Kutatás, Kormányzat, Katonaság, Újrafeldolgozás), valamint ráerősíthetünk e területekre. Hogy ne kelljen minden bolygó mikromenedzsmentjével törődnünk, a „bolygófelügyelő" AI magától intézi a játéknak ezt a részét, egész ügyesen. Ha viszont mégis mi szeretnénk intézni az ilyen piszlicsáré ügyeket (a nem éppen adrenalinpumpáló játék korai részében eszünkbe juthat ilyen eretnek gondolat), meglepődve tapasztaljuk, hogy az istennek nem bírjuk kikapcsolni a gép által irányított bolygófelügyeletet. Az eddigiekhez kapcsolódik a birodalmi-pénzügyi képernyő, ahol fejlesztési terveket adhatunk meg a bolygókhoz oly módon, hogy fontossági sorrend szerint három területet jelölünk ki a felajánlottak közül. Ezután már a bolygófelügyelőre bízhatjuk a dolgot, ő a tervben rögzített prioritásoknak megfelelően osztja majd szét a zsét. Szintén itt található a meglehetősen fontos (el)nyomásmérő skála, amely azt jelzi, mennyire vagyunk Nagy Testvér üzemmódban. Minél jobban megfigyeljük polgárainkat, annál jobban utálnak majd bennünket, viszont nagyobb eséllyel fogjuk elkapni az ellenséges kémeket, míg ha az embereket nem zargatjuk, az ellen is vígabban garázdálkodik. Végül, az adó mértékét is itt állíthatjuk be, amit az AI a későbbi körök során valami beépített adóreform-rutinnal (mert hogy ez bug lenne, azt nem is merem feltételezni...) gyakran felülbírál.

HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK. Ha beindul a gyarmatosodás, vigyázó szemünket lassan a technológia képernyőre vethetjük. Mint az előző Master of Orionban, itt is hat technológiai kategória van: gazdaság, energia, matematika, fizika, biológia és társadalomtudományok. Míg azonban az elődben simán végigjárhattuk az összes technológiai fejlesztést, ezt itt nem tehetjük meg. A lehetséges újítások száma ugyanis olyan nagy (35 kutatási szinten összesen bőven 600 fölött), hogy rá leszünk kényszerülve, hogy kettő, de legfeljebb három kategóriára specializálódjunk (egyes fejlesztések a jó öreg Civilization mintájára függnek egymástól). Egyébként érdemes erre a képernyőre is sűrűn visszanézni, mert az AI ebbe is belepofátlankodik... No, alakulnak a bolygókolóniáink, fejlesztgetünk, állást mentünk (mindig kör elején, mert a progi mindig csak az előző kör állását menti), a körök elején megjelenő helyzetjelentés képernyőn követjük birodalmunk épülését, amikor egyszer csak másik fajba ütközünk. Ekkor kap szerepet a külügyminisztérium képernyője, ahol diplomáciai képességeinket csillogtathatjuk meg, illetve külügyi kapcsolatainkat és az orioni szenátusban elért presztízsünket követhetjük nyomon. A diplomácia a jól bevált „felajánlom-elfogadom-feltételeket szabok-nem fogadom el" receptre épül, számtalan játékban láthattunk már ilyet. Megtekinthetjük, hogy az utunkba került fajnál mennyire vagyunk jók (lehet, hogy éppen ősellenségeinkkel hoz össze a sors és a véletlenszám-generátor), majd ajánlatot tehetünk (megnemtámadási szerződés, katonai szövetség, technológiacsere stb.), ultimátumot adhatunk (hadüzenet, embargó stb.), vagy ajándékkal próbálhatjuk megnyerni a külföldieket (külholdiakat, külmarsiakat). A faj a következő körben nagy eséllyel választ ad (a gépi AI diplomáciai húzásaira egyébként nem lehet panasz), és ahogy a bolygóközi helyzet egyre fokozódik, úgy leszünk egyre inkább magunkra utalva, ugyanis a győzelemhez mindenkit le kell győzni (feltéve, hogy az erre szolgáló képernyőn nem adunk valamilyen extra nyerési feltételt), szövetségessel nyerni nem ér (pedig pl. az Alpha Centauriban ezt is szépen megoldották). Győzelmünket elősegíthetik a személyzeti képernyőn bérelhető kémek és vezetők.





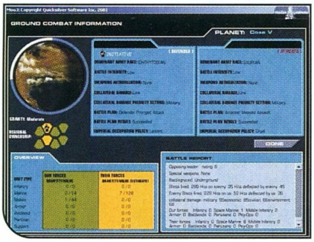


Előbbieket katonai, politikai, diplomáciai, gazdasági, szociális vagy tudományos küldetéssel, szabotázsakcióval bízhatjuk meg (a kémek képességeinek javítására szintén fejleszthetünk technológiákat), utóbbiak pedig a hadmozdulatokban adnak némi többletet. Végezetül, egy idő után eljutunk a negyedik X-ig, azaz a megsemmisítésig, és az eleinte elhanyagolt flotta és harci képernyők is előtérbe kerülnek. Az új technológiák (hajtóművek, fegyverek stb.) bevezetésével újabb, hatékonyabb hajómodelleket, illetve ütősebb szárazföldi egységeket gyárthatunk - fejlesztői szarvashiba, hogy ezek upgradeelésére később nincs lehetőség. A fázisokra bontott csatákat rábízhatjuk az AI-ra, nézőként részt vehetünk bennük, vagy akár magunk is vezényelhetjük.



A 2D-s harcmezőn hangyányi űrobjektumok vívnak valós időben - rondább látványt évek óta nem láttam monitoron (beleszámítva Sasa Guru táboros képeit...), de a harci helyzet legalább mindig áttekinthető. Önálló hajók és katonák helyett alakulatokat, flottákat rendelhetünk össze, illetve irányíthatunk néhány egyéb tényezővel (bolygóbombázás, oldalazás stb.) befolyásolva a harc kimenetelét - van munka és igyekezet a rendszerben, de négyéves fejlesztés alatt sokkal összetettebb harcot kellett volna szülni...

ELSZÁLLT AZ ORION... Pár oldalban nem lehet megváltani a világot - a fentiekben csak vázlatosan tudtam összefoglalni mindazt, amit a gyári kézikönyv 140, a readme fájl pedig további 37 oldalban részletez (és még így is rengeteg kritika éri a játékot a kézikönyv és a tutorial szűkszavúsága miatt). Felületes összképnek talán ez is megteszi, de most már rátérnék arra, miért is kapáltam el már a bevezetőben ezt a nagynevű progit. Mindenekelőtt azért, mert kevésnek érzem azt, amit a Quicksilver emberei négy év alatt összehoztak (ők egyébként új fejlesztők, az elődöket a SimTex alkotta). A játékmenetbeli furcsaságok közül már emlegettem néhányat, de a kivitelezés sem indokol ilyen hosszú időt. A grafika amolyan szolid, évekkel ezelőtt elavult designt követ, puritánsága... mit szépítsük, rondasága éles kontrasztban áll a 2003-as mércéket (a játékból egyedül) megütő, nagy ritkán előcsalogatható renderelt animációkkal. A felejthető háttérzene és a hamar unalmassá váló hangok sem nyújtanak semmi kiemelkedőt. Emiatt még nem kellene temetni a Master of Orion III-at, hiszen láttunk már ronda és jó játékokat. Azonban sajnos a program „magjában" is komoly zűrök vannak. A „4X" műfajban eleve nehéz nagyot alkotni, ugyanis önmagában játékfejlesztői csapda. Mivel az effajta programokban szinte az összes stratégiai elemet megtaláljuk, ezek a játékok igencsak összetettek. Emiatt egyrészt rettenetesen nehéz megteremteni a játékegyensúlyt, másrészt vigyázni kell arra, hogy a rengeteg tevékenység kezelése és egymásra hatása révén a program ne legyen túl bonyolult, ugyanakkor a bonyolultságot feloldó automatizmusok ne könnyítsék meg túlságosan a játékos életét. A Master of Orion III ez utóbbin hasal el, ami azért is meglepő, mert a játéktörténelem a két elődöt a műfaj egy-egy etalonjaként könyvelte el. A „segítő" AI rátelepszik a játékosra, és olyankor is beleszól a döntésekbe, amikor nem





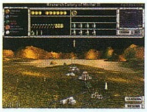


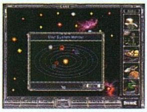
ORION-TÖRTÉNELEM

A Master of Orion harmadik darabja rendhagyó abból a szempontból, hogy más kiadó és fejlesztőcég készítette, mint az elődöket (talán ezért is sikerült ilyen halványan). Az első két programot ugyanis a Microprose (béke poraira) és a SimTex jegyezte, mint ahogy a Master of Orion kistesóját, a fantasy környezetben játszódó Master of Magicet is.

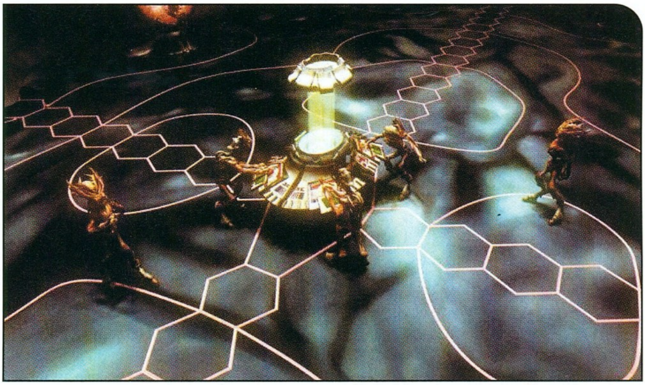


A sorozat gyökerei 1993-ba nyúlnak vissza, amikor Steve Barcia multifunkciós agytröszt (designer és vezető programozó volt egy személyben) és akkor még ismeretlen texasi fejlesztőcége kopogtatott a Microprosenál a Star Lords nevű játékkal. A progi '80-as évek végét idéző grafikájának köszönhetően nem ért el zajosabb sikert, de az egy évre rá megjelenő Master of Orion előzményét tisztelhettük benne (egyébként 2001-ben freeware szoftverré vált a nosztalgikus hajlamú Orion-rajongók nagy örömére). 1994-ben aztán megtörtént a csoda, és a leginkább a Civilization által kitaposott utat követő „MOO" megmutatta, hogy klónként is lehet újat hozni a műfajba. (Megjegyzem, a Microprose adta ki a Civilizationöket is, így remek üzletpolitikáról tett tanúbizonyságot, amikor a legsikeresebb klónt is saját istállójába terelte.) Az összetettségéről híressé vált játék (4400 emberórányi munkára volt szükség, hogy a hivatalos strategy guide elkészülhessen) a komplexitás mellett a hangulatra és a könnyű kezelhetőségre is súlyt fektetett sikeresen elbűvölve mind a hardcore, mind az amatőr stratégákat. 1995-ben a SimTex által kifejlesztett játékrendszer a Master of Magic környezetében is jelesre vizsgázott, az egy évvel később megjelent Master of Orion II: The Battle of Antares pedig tökéletesítette azt. A játék megjelenítése már ekkor is elavult volt,





de a progi szinte minden gépen elindult (486/66 és 16 MB RAM volt a minimum követelmény), ezért - és hibátlan játékmenete miatt - megint meghódította a világot. A „MOO2" fejlesztésénél Steve Barcia és csapata elsősorban a játékosok korábbi részben felmerült igényeit elégítette ki részletesebb, ugyanakkor a rutinfolyamatokat automatizáló rendszert teremtve (a fülecskés-képernyős kezelőfelület is ekkor jelent meg). A harmadik rész (amely jogi hercehurcák után végül az Infogrameshez került) ezt a vonalat próbálta követni, ám nem tudott megbirkózni a feladattal. Hiányzik belőle a géniusz - ez a sorozat nem lesz a régi Steve Barcia nélkül...







kellene neki szinten tartva a játékos bosszankodását. Nehéz így elmélyülni egy hardcore stratégiában. Végül, a játék ritmusával sem voltam kibékülve: a kezdeti lassú (talán túl lassú) és eseménytelen körök után hirtelen lesz rengeteg dolgunk, nincs fokozatosság. Az új felfedezések olyan iramban jönnek, hogy alig tudunk kezdeni velük valamit (elsősorban magától értetődő opciók - például upgrade-ek - hiánya vagy rugalmatlansága miatt), a játék harci oldala pedig túlságosan leegyszerűsített. A fajok AI-ja és a köztük lévő remek játékegyensúly az egyetlen, amit példaként állítanék más játékok számára, egyébként a Master of Orion III könnyen felejthető darab. A játék célcsoportjának számító elborult stratégia-rajongók ideig-óráig talán elszórakoznak vele, a többiek inkább nosztalgiázzanak egyet a második résszel. ■ **STÖKI**





ÉRTÉKELÉS

68%

grafika	13/25
zene/hang	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO példás játékegyensúly › jól használható interface › magas újrajátszhatóság

KONTRA funkcionális grafika › játékmenetbeli furcsaságok › túlautomatizált

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 128MB RAM, 800MB HDD

ARÉNA

Master of Orion	92%
Master of Orion 2	90%

> **Fejlesztő:** 1C:Maddox Games > **Kiadó:** UBI Soft > **Web:** www.il2sturmovik.com

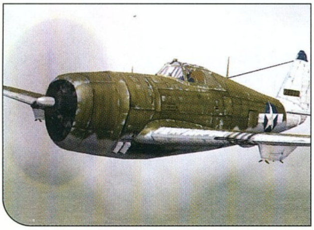


IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

A 2001-ben megjelent orosz fejlesztésű IL-2 Sturmovik méltán nyerte el az akkori év legjobb szimulátorának díját szinte minden online és papírújságban. Oleg Maddox és csapata természetesen nem hagyhatta elsüllyedni ezt a nagyszerű játékot, és csakhamar belefogtak a kiegészítő lemez elkészítésébe. A lassan két évig tartó fejlesztés azonban csakhamar kinőtte a neki szánt kereteket (egy-két új hadjárat, néhány új gép, 1 CD), és 2003 tavaszán már, mint teljes értékű, önálló folytatásként jelent meg a boltok polcain.

Az IL2 Forgotten Battles gyakorlatilag az előző részre épül majdnem 80%-ban. Ha valaki már játszott a 2001-es verzióval, akkor kényelmesen helyezkedjen el a cockpitban, és már repülhet is. A kezdő pilótáknak sem kell azonban kétségbe esniük, hiszen a játék nehézségi szintje több fokozatban állítható, így mindenki megtalálhatja a tudásának megfelelő beállításokat.

A profiknak ajánlom az egyik új funkciót, a motor(ok) és légcsavar(ok) manuális beállítási lehetőségeit. Repülés közben ugyanis lehetőségünk van a légcsavar állásszögének állítására, a turbófeltöltő kapcsolgatására és persze a motorba jutó benzin és levegő arányának beállítására is.



Másik újítás, ami a repülőgépek motorját illeti, hogy az előző résszel ellentétben a WEP (vészteljesítmény) már nem egy gombbal aktiválható, hanem fokozatosan adagolható, illetve néhány gép rendelkezik egyéb teljesítménynövelő befecskendezéssel is, de csak azok, amelyek a valóságban is fel voltak szerelve hasonló eszközzel.

Ha már a repülőgépeknél tartunk, természetesen nem szabad elfeledkezni a rengeteg új repülhető és nem repülhető gépről, amelyik belekerült a játékba. Orosz oldalon a legérdekesebbek talán az angol gyártmányú különböző Hurricane változatok, a szuper La-7-es és a két amerikai gép, a P-40-es és a híres P-47-es. A németek is kaptak még pár Bf-109-est (valamelyik fórumon olvastam, hogy miért nem hívják a programot inkább Bf-109-nek IL-2 helyett, hiszen majdnem háromszor annyi a repülhető Messerschmidtek száma, mint az IL-2-é), két új FW-190-est (egyik ezek közül a hosszú orrú Dora), a Me-262-es sugárhajtásos gép két változatát, valamint egy új Stukát is.

És persze itt vannak a bombázók. Német oldalon a He-111-est próbálhatjuk ki, az oroszoknál pedig a lassú, ronda és elavult, de legalább strapabíró TB-3-ast. Beülhetünk a pilótafülkébe, a bombázótiszt helyébe és persze a lövészek géppuskái mögé is. Más játékoktól eltérően a Forgotten Battlesben a bombázók géppuskáival egy kis gyakorlás után egész szép eredményeket érhetünk el manuális üzemmódban is, bár ezeknek a gépeknek a védelmét még mindig a kísérővadászok látják el a legjobban.

Az új gépeket természetesen új csatákban érdemes kipróbálni. Az előző rész egyik nagy hibája az előre legenerált hadjáratok voltak, amit az FB-ben végre egész jól működő, dinamikus hadjárat-rendszer váltott fel.

A már eddig is meglévő területek (Szmolenszk, Krím-félsziget, Moszkva, Sztálingrád, Berlin, Kurszk) mellé három újat kaptunk. Leningrád és a finn öböl csatáiban az orosz, a német és a finn(!) légierő kötelékében repülhetünk, Lvov és a balatoni területek felett pedig szintén orosz és persze magyar(!!!) színekben harcolhatunk.

Érdemes kitérni természetesen a magyar vonatkozásra, hiszen eddig ez eddig egyetlen játékban sem szerepelt. A Balaton környéki terület felett repülve meglátogathatjuk az összes várost és falvat, de persze ne várjuk el, hogy tökéletes másolatai lennének az eredetieknek. Egyetlen bajom, hogy a teljes Dunántúl olyan lapos, mint egy biliárdasztal. Tudom,



hogy a Vértes vagy a Mecsek nem vetekedhetnek a Himalájával, de azért ennél kicsit jobban is kiemelkedhetnének a környezetből.
Ami viszont a küldetéseket és a hadjáratokat illeti, nincs okunk panaszra. A felajánlott hadjáratok közül kiválasztjuk a nekünk tetszőt, megadjuk a repülni kívánt géptípust, a században betöltendő rangot, és már mehetünk is. A feladatok azonban a Sturmovikhoz képest sokkal nehezebbek lettek. Az előre elkészített küldetéseket a tesztelők nagyjából belőtték, hogy ne legyen túl nagy a kihívás. A dinamikus küldetésekben viszont nagyon megszorongathatnak minket, főleg, ha finn vagy magyar oldalon repülünk.

A repülési modell és a sérülések is fejlesztésen estek át. A különböző típusok még inkább eltérően viselkednek harc közben. Fontos menet közben odafigyelni az új motormenedzselésre (természetesen használhatjuk a régebbi, automata módot is), de még a magasságunkra is, hiszen minden gép más és más repülési tulajdonságokkal rendelkezik a különböző magassági tartományokban.
A Forgotten Battlesben a pilótasebesülések is megszaporodtak. Gyakori eset, hogy a pilóta megsebesül, sőt meg is halhat egy „szerencsés" találattól. Emlékszem, milyen sokk volt, mikor egy bombázót támadtam, és egy szerencsétlen pillanatban a képernyő hirtelen elsötétült, mert egy eltévedt golyó befejezte a pilóta-pályafutásomat...

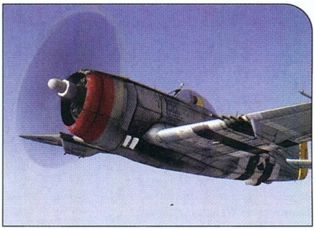


Grafikailag a program nem sokat változott. A legnagyobb újítás a vízfelületek megjelenítését érte, amelyek pedig már eddig is nagyon szépen néztek ki. Az új változatban a hullámok, a tükröződések, a becsapódó lövedékek és a hajók farvize olyan tökéletes, mint eddig még egyetlen szimulátorban sem. Persze ennek a gyönyörűségnek meg is van az ára. A pixel shadereknek és egyéb technikai újításoknak köszönhetően az új vízfelületet megjelenítéséhez GeForce 4 vagy annál újabb videokártya szükséges. Természetesen az orosz programozók mindig arról voltak híresek – a nyugati kollégáikkal ellentétben –, hogy nagyon jól tudnak kódot optimalizálni, így aztán a Forgotten Battles tökéletesen fut azokon a gépeken is, amelyeken az eredeti IL-2.
Említést érdemel még az egyjátékos módba is átvett pilóta- és repülőgép-szkinezési lehetőség, ami egy picit még egyedibbé teszi a harcokat, bár kicsit visszás látványt nyújt, ahogy éppen menekülök, mint a nyúl a lángoló gépronctól... remélem, élőben azért sosem kell ezt kipróbálnom.



Újítás a programban a repülőgépek navigációs fényeinek, a leszállólámpák és az éjszakai keresőreflektorok megjelenése is. Ez utóbbi esetén, ha bombázókötelék repül a nagyobb városok fölé, hatalmas reflektorok kezdik pásztázni az eget, hogy megvilágítsák az ellenséges gépeket a földi tüzérség vagy a





védővadászok számára, amelyek így éjszaka is sikerrel vehetik fel a harcot a támadókkal.
A játék hangjában kevesebb újítás történt. A zene maradt a régi, csakúgy, mint a motor- és a gépágyú-hangok. Ez persze nem baj, hiszen már a Sturmovikban is a tökéletességet súrolták. Ami viszont nagyon feldobja a hangulatot, az a magyar (és gondolom Finnországban a finn) rádiózás. Először percekig csak megdöbbenve bámultam a képernyőt, mikor a Pumák oldalán részt vettem az első komolyabb légi csatában. A látvány már megszokott volt a lángolva zuhanó gépekkel, a minden felé cikázó nyomjelzőkkel, de a folyamatosan érkező magyar rádióüzenetek teljesen új szintre emelték az élményt. 100%-ban a csata közepében éreztem magam, és már csak azt vártam, hogy a szoba mikor kezd el körülöttem forogni orsózás közben...

A Combat Flight Simulator 3 fiaskója után az IL-2-nek sikerült megőriznie első helyét a repülőgépes játékok között. Nemcsak, hogy a legjobb Második Világháborús programról van szó, hanem az eddig készült legjobb repülőgép-szimulátorról. Lélegzetelállító grafika, tökéletes repülési és sérülés modell, izgalom, feszültség és történelmi hűség. Azonnal rohanjon mindenki a legközelebb szoftverboltba, és szerezzen be egyet, mert ilyen szimulátor csak tízévente egyszer jelenik meg! **NEURO**

> ÉRTÉKELÉS

97%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	40/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO gyönyörű grafika › páratlan repülési modell › végre hazánk felett is repülhetünk

KONTRA egyszerűen nincs

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII800, 128MB RAM, 1,2GB HDD, D3D

> ARÉNA

Combat Flight Simulator 3	73%
IL-2 Sturmovik	92%
Flanker 2.5	84%



Fejlesztő: Innerloop Studios **Kiadó:** Codemasters **Web:** www.codemasters.com/igi2

PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE

Az Innerloop csapata másodszor próbál taktikai first person shooternek álcázott csapást mérni pénztárcáinkra, és minthogy az EIDOS-t az előző rész financiális teljesítménye kissé lehangolta, a gárda a Codemasters személyében talált szponzorra. A 2000 decemberében támadó Project IGI, bár nem szárnyalta sokkal túl a nullszaldót, kvalitását tekintve nem volt oka szégyenkezni. Akkori, szűkre szabott szabadsághoz szokott szemünk számára szájtátóan szép és... (a fenébe;)) monumentális bejárható területek tárultak elénk, aminek varázsát az újdonságokkal teletűzdelt játékmenet koronázta. Sajnos a mese második felvonásáról már csak jóval visszafogottabban (ill. egyáltalán nem) lehet ömlengeni.

Már a felvezető képsorok szemlélése során feltűnhet pár apró változás. Először is David Jones, minden hájjal megkent IGI - I'm Going In: angol titkos terrorista-, kém- és világháború-elhárító szervezet (sajnos a valóságban az utóbbi nem a britek erőssége) – kommandós fekete haját barna parókára cserélte, melyet feltehetőleg az első rész urániumközeli kalandjai tettek szükségessé. Fájóbb jó Anyánk (szöszke operátornőnk) hiánya, akit egy White nevű szőrős fickó váltott fel, bizonyos Questtel kooperálva. Ez a két ürge kifejezetten gyanús, és minthogy a továbbiakban többnyire úgyis csak lebeszélni foglak titeket a vásárlásról (igen, arról), fel is vázolom tömören a sztorivonalat (végsőkig elszánt IGI-fanatikusok ugorjanak!). Tehát e két gazfickó Oroszországba küldi hősünket egy EMP (elektro-magnetikusan pulzáló) chip után, hogy miután azt megszerezte, nemes egyszerűséggel kilökje őt a szállítóhelikopteréből. Természetesen elszámították magukat, hisz 10-20 méter zuhanás az efféle fenegyerekeknek az általános reggeli bemelegítés, és szerencsére még időközben kihidrogénezett, kékszeművé és nagymellűvé vált operátor babánk is újra felveszi Daviddel a kapcsolatot. Vajon mire kell a tetves árulóknak az EMP chip? A nyomozás a közel-délkelet kietlen vidékein veszi kezdetét Quest kapcsolatai után kutatva. Bár ő nemsokára előzetes kihallgatás nélkül ólommal tömítődik, mégis megtudjuk, hogy a szálak egy bizonyos kimondhatatlan nevű kínai kezében futnak össze, aki az EMP-t földkörüli pályára állítva, vele minden más műholdat megbénítva a III. Világháború előkészítésén munkálkodik. David részéről ezt mi más követhetné, mint egy, a rutinmunka gondolata felett eleresztett unott ásítás, ezután pedig Mr. Kínai kinyírása, és a rakétakilövő-bázis egyszemélyes megtisztítása. Nekem speciel kifejezetten tetszett, hogy a fejlesztők vették a fáradságot, és mielőtt ismét egyszerű világmegmentővé degradáltak, átvittek egy-két csavaron.

Mivel tisztán látszik: itt a küldetések köré írták a sztorit, lássuk, mire számíthatunk e téren! Behatolás szigorúan őrzött orosz ipari telepekre, kínai titkos laboratóriumokba, arab dokkok feldúlása, titkos raktárok átkutatása – afféle standard. Trópusi börtönből szabadulás, helikopter-gépágyús agypihentetés, műholdfellövés, valamint Kína erdeiben szaladgálás a légi fedezet számára SAM-ek bemérésének céljából már jóval extrább feladat egy kommandós játékban. Amennyi a sablon, majdnem annyi az eredeti ötlet. A feladatok persze kúszás-mászást, kifigyelést, befigyelést, lopakodást várnak el tőlünk, és kétségtelen, hogy az IGI2 csak ily módon játszva hangulatos.

Az első keserű tapasztalatok után én is éreztem, hogy bizony jobb itt elkerülni az ellent – a műholdas térkép (egyszerű felülnézeti kép a pályáról), a távcső és a hőkamera segítségével ez kivitelezhető. Játékok terén azonban alapvetően destruktív beállítottságú lévén nem egyszer megelégeltem a settenkedést, és telt, amibe telt, kiirtottam az egész pályát – persze taktikusan. Ehhez gyilkoló eszközök tekintélyes mennyisége – szám szerint 28 – asszisztált, ami igen örvendetes adat lehetne, ha a hangjuk és a lövésmodelljük nem efféle kontármunkáról



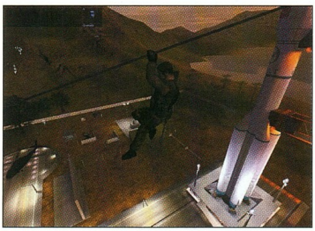


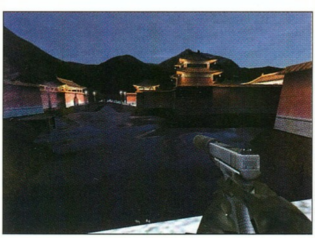
tanúskodna. Kezdjük a lajstromot a Desert Eagle-lel, amely egy tekintélyesebb légpuskához hasonló hangot ereszt ki magából, és folytassuk az M16-ossal, amelynek tűzgyorsasága kifejezetten lassú, s akkor sem „darál", hanem „pufog". Remek példa még a Jackhammer, mely a világ egyik legbrutálisabb shotgunja, mégis kislányosan pisszeg (ha hangtompítós, akkor is nagyobb zaja kell, hogy legyen), és szerintem a Minimit is először kifejlesztőin járatták volna be, ha tényleg ennyire szórna. Maga a fegyverviselés átalakított koncepciója is idegesítő. Egyszerre egy kétkezes és egy egykezes fegyver, egy kés valamint 3 gránát lehet nálunk. Kicsit körültekintőbb súlyozásra lett volna szükség. Nem tudom elképzelni, hogy egy David Jones-féle überkommandós nem tud egyszerre a hátára vetni egy puskát, és a vállára akasztani egy géppisztolyt. Így sokszor elő fog fordulni, hogy némely fegyverért félpályákat gyalogolunk majd vissza. Újabb idegesítő elem, hogy a divatnak megfelelően Jones idegbetegként rángatja a távcsöves puskát – bár a fél térdre ereszkedés, a hasalás minden esetben javít a célra tartáson, ez számomra még mindig irreális.

Ezzel elérkeztünk egy újabb érdekes fejezethez, a mozgáskultúra és a fizikai modell kitárgyalásához. Igen, felettébb örvendetes tény, hogy emberünk elsajátította a lapos kúszás tudományát, ám az a módszer már jóval kevésbé, ahogy a fejlesztők igyekeztek ezt minél „élethűebben" megvalósítani. Elismerem, hogy hason fekve képtelenség megfordulni egy szűk sikátorban, vagy az égig emelni a fegyver csövét, ám itt komoly túlzásokkal szembesülhetünk. Esküszöm, kezembe fogtam egy játékpuskát, és földre vetettem magam, hogy teszteljem az IGI2 élethűségét, s lám, nagyobb szöget sikerült befognom, és fordulékonyabbnak mutatkoztam Jones barátunknál (pedig se hajlékonynak, se rövidnek nem nevezném magam). Ezen kívül semmi különleges „kommandós mozgás" nem segít minket (hacsak a régi ismerős kötélen csúszást nem tekintjük annak). A Splinter Cell után majdnem olyan érzés ez, mintha Flight Simulatort követően kezdenénk PacManezni. Elkeserítő, hogy az átlagember a kúszáson túl a hegymászásban is köröket (vagy inkább szögeket) ver az IGI speciálisan kiképzett tagjára – és ha az esésektől elszenvedett sérülések mértékét a valóságba ültetnénk, bizony a legközelebbi kirándulásomba belehalnék. Még ezeknél is kínosabb, ahogy emberünk lebeg a földfelszín felett – valami bug folytán a kézmozgás néha kihagy (néha pedig megállva folytatódik), és ilyenkor tisztán látszik a sínen siklás effektus. Kötelességem az előrelépésekről is számot adni: az IGI2 kétségtelenül új szintre emelte a clipping hibát! Ha egy ház tetejéről lelövünk egy ellenfelet, akkor az egyszerűen keresztülesik az alatta fekvő épületen egész a földszintig. Nos, ilyet én tényleg itt láttam először.

Lassan már kezd lelkiismeret-furdalásom lenni a folyamatos gyalázástól, de sajnos a grafikai megvalósítás sem ad okot a fellélegzésre... sőt. Bár a TerraForm engine már 3 éves darab, elsősorban mégsem a lowpoly kidolgozás szökik az ember szemébe. Igaz, minden baltával (szekercével) faragott, ám ez még nem bántana annyira, ha ezekre az éles formákra nem feszülnének fordítottan arányosan életlen, mosott, rosszul illesztett, sokszor elcsúszott és vibráló, mindemellett pedig gyakran ismétlődő textúrák. (Elvétve ugyan akad egy-két tisztességesebb darab, de ez jelenti a stabil kisebbséget.) A fény-árnyékhatások sem képesek javítani az összképen, hisz minden teljesen műtermi, előre beállított, meg nem változtatható (még csak a lámpákat sem lőhetjük ki). A helyszínek flórája már némileg kedvezőbb képet fest (különösen az elrejtő funkcióval bíró aljnövényzet), ám ha egyszer már láttad az Unreal 2-t, ennek sem tudsz önfeledten örülni. Az egész táj egyszerűen hervasztó, abszolút mértékben képtelen átadni az eredeti hangulatát, egyáltalán bármiféle élménnyel szolgálni a játékos számára. (Kivétel talán a második kínai pálya, melyen a hatalmas szintkülönbségek néhány pillanatra azért megakasztják az ember szemét.) A tárgyakra, emberekre ugyanez hatványozottan igaz. Szemet bántó szögletesség, igénytelen textúrák – és annyi klónkatona, amennyiről a Galaktikus Köztársaság is csak álmodni merne. Kis felüdülést csak a dinamikusan mozgó, pixel shadert használó víz képes nyújtani – minthogy ez az eljárás még egy éve sincs használatban, 2 pont plusz.

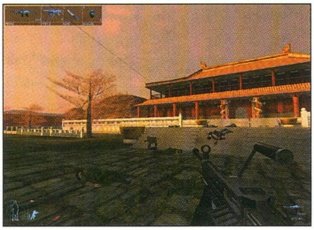
Az igazi koronát a fenti siralmak tetejére a kiszámíthatatlan gépigény teszi fel. Míg a majd' ugyanilyen „szép" Project IGI tökéletesen megelégedett az 500-as Celeronnal, a Tnt2-vel és mindössze 476 MB szabad hellyel, addig a folytatás – igaz, 1024-ben, mindent a minimális igényeket kielégítő maximumra csavarva – képes egy 1800+-os Athlon XP – GeForce 2 párost is kiakasztani, amellett hogy másfél gigán terpeszkedik. A videokártya ugyan már nem mai darab, de ha a kategóriákkal szebb Unreal 2 stabil 25 fps felett szalad, az IGI2 ezt nem engedheti meg magának. A legfurcsább, hogy míg sokszor a hatalmas nyílt terepek akadályát döccenésmentesen tudja venni, addig néha egy sötét szellőzőrendszerben is képes szaggatásba kezdeni – ebben a kódban bizony döbbenetes hibák rejtőznek.
Az audio részt csupán a már említett fegyverhangok miatt érheti elmarasztalás, a környezet zörejei, a szereplők szinkronja és a háttérmuzsika egytől egyig megüti a mércét – de semmi többet nem











> A FÉLRESIKERÜLT ARZENÁL

Ha már a modellezésük nem sikerült tökéletesre, legalább a mennyiségüket próbáljuk meg tisztelni. Mivel szeretünk a teljesség igényével dolgozni, íme, itt a játékba épített fegyverarzenál hiánytalan listája, mely több, itt debütáló típust is tartalmaz.

Pisztolyok: Makarov, G-17 SD, Magnum, Desert Eagle, Socom, valamint érdekes módon a hangtompítós SMG-2-t is ehhez a csoporthoz sorolták. **Géppisztolyok:** MAC-10, UZI (akár duálban), MP5A3, Type 64 **Géppuskák (rohamkarabélyok):** AK-47, G36, M16A2, AUG, G11 **Mesterlövészpuskák:** Dragunov (de milyen?), PS6-1, M82A1 (addicionális hőkamerával) **Vadászpuskák:** Spas-12, M1014, Jackhammer **Nehézfegyverek:** LAW80 gránátvető, RPG-7 rakétavető, Minimi nagy kaliberű golyószóró **Gránátok, bombák:** füst-, villanó-, repeszgránát, proximine



tesz. Átlagos, hangulattalan, ismétlődő, Jones „vagány" szövegeitől pedig a falra lehet mászni.

Az Innerloop fűre-fára esküdözött, hogy rengeteg energiát fordít a mesterséges intelligencia csiszolására – sajna nem látni nyomát. Ha az ellenfelek egy társuk (változatlanul elcipelhetetlen!) hullájára bukkannak, pánikszerű rohangálásba kezdenek a tett helyszínén (ideális célpontot nyújtva egy gránát számára) ahelyett, hogy módszeresen átfésülnék a terepet. Ha meglátnak, idétlenül futkároznak és lövöldöznek, esetleg még a futkározáshoz sem veszik a fáradságot, harmadik lehetőségként pedig a rájuk szegeződő mordállyal mit sem törődve, egyenes vonalban elindulnak a riasztó felé – ami mindegyik esetben fennáll, az, hogy csapatmunkának nyoma sincs. Napestig sorolni a hasonló ép észtől elrugaszkodott cselekedeteket úgy érzem, felesleges, ám az öngyilkos hajlamú rakétavetősök kifordult logikáját még érdemes megismertetnem: ha egy szűk kabinban rejtőzködsz, ők rendszeresen képesek befutni az orrod elé, és úgy elsütni a vállukon szorongatott RPG-7-et, hogy 5 méteres körzetben az összes társukat kipusztítják.

Tehát így sikerült a program 19 küldetése, amivel a legsúlyosabb gondom a fenti siralomhegyen túl az – amellett persze, hogy erőltetett menetben két nap alatt kivégezhető -, hogy még ez alatt a rövid idő alatt is sokkal többet vágyódtam arra, hogy végre már az endsequence-et szemlélhessem, mintsem a pillanatnyi élménnyel törődtem volna. Bizony, roppant kevés az olyan elem, amelyik képes magával ragadni az embert, és akkor is csak pillanatokra teszi.

Tény, hogy az IGI2 esetében a multiplayertől divat elájulni – legalábbis az online sajtó ezt ajnározza. Mikor először megpillantottam az öt satnya pályát felkínáló listát és a szűkre szabott szerver-beállítási lehetőségeket, újabb lemondó fejcsóválásba kezdtem, ám ez hamar átalakult helyeslő bólogatássá, mikor felsejlettek előttem a nem is oly' satnya helyszínek taktikai lehetőségei. Bizony, a csapat- és objektíva-alapú többjátékos mód meggyőzőbben fest a kiábrándító szingulár pléjörnél (© Hardwired). Kétségtelen, hogy a mennyiség helyett a minőség tűnik az előbbre tartott szempontnak, ami tekintve, hogy általában úgyis csak 3-4 kiválasztott kedvenc fut bármely játékszerverein, helyes választás. Csatatereink egyszerűen monumentálisak – az előző számban az America's Armynál jelentős pozitívumként számoltam fel ugyanezt a lágyszívű értékelés során, de már bánom. Itt 2-3-szor akkora térképeket járhatunk be, ám azok kialakítása miatt egy percig sem érezhetjük, hogy feleslegesen kutyagolunk egy jelentéktelen, elhagyatott vidéken. Egy adott célpont megközelítéséhez mindig temérdek alternatív útvonal kínálkozik – az unalomig ismert „csatornában vagy a folyosón menjek-e" dilemma itt legrosszabb esetben is vagy 5 újabb tényezővel gyarapszik. Ugyan a pályatervezők a játszhatóság érdekében a valósághűséggel kötöttek pár kompromisszumot (például: generátor a háztetőn), ám ezek sosem mennek az élmény rovására. Az Oroszországnyi nyílt terepek persze melegágyai az aljnövényzetben lapító ádáz mesterlövészeknek, ám a fejlesztők a puskák árainak csillagászati összegekben történő megszabásával elejét vették ennek (egyébiránt a CS-hez hasonlatos tarifák dominálnak). Távcsöves eszközhöz legalább egy, de inkább két kör után juthat az, aki aktívan kivette a részét csapata ügyének előremozdításában.

Zseniális ötlet a biztonsági kamerák multiban történő alkalmazása. Ha a támadók behatolnak a védők bázisára, és előtte elfelejtik „meghekkelni" a biztonsági rendszert, egy kamera elé tévedve 2 kilométeres körzetben mindenkivel hangos vijjogás tudatja a szituációt. Hasonlóan tetszett a több lehetőséget is felajánló feladatok ötlete. „Pusztíts el egyet a helikopterek közül, lopj el egyet a dokumentumokból..." Így a támadó csapat kétfelé bomolhat, és ha egyiküknek összejön, máris nyert ügyük van. A másik fontos következmény, hogy így elkerülhető a védők dühítő koncentrálódása. Nem mondom, hogy először látok ilyet, de kétségtelen, hogy ennyire hangsúlyos kivitelben nagyon ritka. Megnyert továbbá a szabad spawn-point választás lehetősége és a feladatok relatíve sokszínűsége. Érdekes, hogy a fejlesztőknek mennyivel jobban sikerült itt a hangulatteremtés – persze lehet, hogy csak a multi tekintetében Wolfhoz szokott szemem nem igényli annyira ezen a téren a kidolgozott, szép környezetet.

Szomorú végszóként azonban ki kell jelentenem: ettől még az IGI2 nem válik megvételre érdemessé. Amennyit a feltehetőleg kevés támogatással bíró, így a jövőben egyre unalmasabbá váló multi hozzátesz, annyit a rövid és velőtlen single bőven ellensúlyoz. Nem állítom, hogy a program fércmű, mindössze elkeserítően középszerű, átlagos, felvértezve néhány ötletes megvalósítással, ám számtalan szánalmas hiba és gyér audiovizuális megvalósítás által gyengítve. Pár nap langyos szórakozásért vaskos ezreseket kiadni pedig nem jó üzlet. ■ **LORD LUCAS Z**

> ÉRTÉKELÉS

70%

grafika	18/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO telibe talált multi > emészthető sztorivonalra felfűzött mérsékelten változatos küldetések > hatalmas bejárható terep...

KONTRA alapjaiban képzeletszegény game design > bosszantó fegyvermodellezés és lövéshangok > bosszantó fizika > a műfaj több éve leküzdött betegségei

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII700, 128MB RAM, 1.5GB HDD, D3D

> ARÉNA

Project IGI	86%
Metal Gear Solid	90%
Spliter Cell	97%



NOSZTALGIA...

Remek kis online számítástechnikai múzeumot találtam a www.intermedia.c3.hu/~szmz/comparch/muzeum/index/index.htm címen, KGST-géptípusokkal, technikai adatokkal és egyéb csemegékkel. Onnan mazsoláztam néhány kultúrtörténeti finomságot, az időgép rakományából pedig ezúttal RPG-ket válogattam.

...5 ÉVE: FINAL FANTASY VII. A Squaresoft RPG-sorozata 1998-ban a konzolok után a PC-t is meghódította, és a Final Fantasy VII azt is megmutatta, hogy igenis lehet jó konzolátiratot készíteni. A program ízig-vérig japán RPG volt (utódján az anime/manga hatás már nem érződött annyira) elképesztően szövevényes és szerteágazó sztorival, több ezer mondatnyi párbeszéddel és rengeteg mini-játékkal, a játékrendszer pedig kétségbeejtően sok kombinációs tápolási lehetőséget biztosított. Mindezeknek és az életteli karaktereknek köszönhetően a FF VII a műfajhoz képest igen szép újrajátszhatósági értékkel bírt, a posztmodern fantasy környezetben a föld életerejéért küzdő főhősök kalandjának pedig még erkölcsi mondanivalója is volt.



10 ÉVE: DARK SUN: SHATTERED LANDS. A Strategic Simulations Inc. (SSI) vagy egy évtizedig volt a számítógépes szerepjátékok fő szállítója, 10 évvel ezelőtt éppen a Dark Sunnal kaszálták le a piacot. A megegyező nevű, sivatagos AD&D-világra épülő játékban egy csapat gladiátor felszabadítási harcát követhettük végig, az akkori mércéhez képest gyönyörűen megrajzolt környezetben. A program hangulatában és kezelésében (a játékos akár teljesen elszakadhatott a billentyűzettől) példát statuált, nagyszerűen bele lehet feledkezni még ma is. És az AD&D-szabályok sajátos értelmezésének köszönhetően természetesen most is sáskaharcos-tűzpap-pszionicistát érdemes indítani...



(Letöltés: retrogames.intranet.hu)

...15 ÉVE: POOL OF RADIANCE. Ha már az SSI szóba jött, emlékezzünk meg egy 1988-as PC-s és C64-es klasszikusról is (az Amiga-verzió csak 1990-ben jelent meg). A Pool of Radiance a szintén klasszikus AD&D-s Forgotten Realms világába kalauzolta a játékost. A remek történetvezetés mellett leginkább a harcrendszer miatt volt érdemes játszani a progival: a 6 (később 8) főből álló csapattal egyfajta táblás, az AD&D szabályainak megfelelően körökre osztott stratégia keretében kellett megvívni a csatákat (ezt a módszert egyébként az SSI tucatnyi másik RPG-jében is alkalmazta). A legendássá vált programnak tavalyelőtt készült egy remake-je is, de mivel nem tudta hozni sem az előd hangulatát, sem játékmenetbeli profizmusát, csúfosan megbukott.



(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64/)

...20 ÉVE: TEMPLE OF APSHAI. A '80-as évek elején kezdődött el a grafikai elemeket használó RPG-k dömpingje, egészen addig csak szöveges szerepjátékokkal lehetett szórakozni. Az Epyx (a későbbi Impossible Missionök cége) által készített Temple of Apshai az úttörők között volt, 1980-ban jelent meg Apple II gépre (BASIC forráskódja nyílt volt). 3 évvel később C64-re is átkonvertálták, és mivel a program a játékrendszer leegyszerűsítésével inkább az önfeledt kalandozásra és a cselekményre helyezte a hangsúlyt, a már akkor is szép számban előforduló RPG-fanok mellett rengeteg új hívőt szerzett a szerepjátékoknak.

(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64/)

AZOK A BOLDOG '80-AS ÉVEK. *„Commodore 64 felhasználók figyelmébe ajánljuk az alábbi programokat: Kémény áramlástechnikai méretezés*
TRACE 64 programozói segédlet
SoftKeeper - titkosító program
Gépjármű nyilvántartó és járulékszámító
Nagyüzemi keresetadó számító programrendszer (max. 10000 dolgozó)
Költségelosztó programcsomag" – **hirdetés, 1985**

„A 14-29 év közötti fiataloknak csak 14%-a jut számítógéphez, közülük is csak 3%-a otthon (de ezek 70%-a is csak játékprogramokat „futtat" rajtuk)" – **SZÁMALK-felmérés, 1986**

„Vásároltunk egy Seltron 2000 Color Computert, de játék-programkazetta nem kapható hozzá. Amerre csak érdeklődtünk, mindenütt azt halljuk: az nincs, ez a gép nincs elterjedve. Ez annál is érdekesebb, mert a Skála-Coopban még mindig kapható ez a gép." – **felháborodott fogyasztó, 1988**

„C64 - 22-28000 Ft
VC1541 - 25-30000 Ft
C64 magnóval - 24-26000Ft
Sinclair ZX 128 - 33000 Ft
Sinclair Plus2 - 35000 Ft
Enterprise - 16900Ft
IBM XT/AT 150-850000Ft (kiépítéstől függ) 640 K RAM 20 MB EGA
Plus 4 magnóval - 18000Ft" – **karácsonyi árak, 1987**

„Las Vegasban mutatták be az 1.000.000-dik VIC-20 számítógépet. A gép jelenleg 200 dollár alatti áron kapható." – **újsághír, 1985**

„Magyarországon is beindult az informatikusképzés, a diákok már negyedévesek." – **újsághír, 1989**

„HT-1080Z - 254 db, ABC- 80. - 254 db, Commodore - 6 db, Sinclair - 89 db, Programozható kalkulátorok - 496 db" – **a fővárosi iskolákban található számítógépek leltára, 1983**

„C64-re keresem a Populous c. játékot lemezre vagy utántöltősen kazettára." – **hirdetés a Commodore Világban, 1990** ■ STÖKI



AMERICAN CONQUEST

> **Fejlesztő:** GSC Game World > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.american-conquest.com

1492. augusztus harmadikán egy három hajóból álló kis felfedezőcsapat hagyta el az Ibériai félsziget partjait, hogy elinduljon az Atlanti óceánon arra, amerre addig még senki sem járt. Kolombuszék, a korabeli hiedelmekkel ellentétben, meglepő módon nem estek le a Föld széléről a nagy semmibe, és mikor kikötöttek egy meglehetősen furcsa szigeten, a később tojásáról is nevezetessé váló úriember még nem is sejtette, hogy új kontinenst fedezett fel, azt pedig még kevésbé, hogy kicsapongásaiból mintegy ötszáz évvel később számítógépes játék fog készülni.

A programban címével ellentétben nem csak Amerika meghódítását, Kolombusz, Pizzaro és társainak tevékenységét játszhatjuk végig, hanem a kontinens minden fontos eseménysorát, kezdve Cortez fosztogatásaitól az indián lázadásokon át egészen a 18. századi francia-brit hétéves háborúig, mígnem befejezésként, az utolsó campaignben lerázhatjuk az angolok rabigáját, és megalapíthatjuk az Egyesült Államokat. Mindez a szokásos Age of Empires-ös környezetbe lett ágyazva, ahol a gazdaság menedzselése és a harci rész is egyaránt fontos szerepet játszik. Ez utóbbi a program talán legnagyobb erőssége: az American Conquestben ugyanis egyszerre több ezer(!) főből álló hadseregeket is egymásnak engedhetünk, miközben valamennyi egység tevékenységét nyomon követhetjük a tág játéktéren. Ez nagyon jól hangzik - az önjelölt Napóleonok már biztos össze is csapták az újságot, és elindultak valamelyik szoftverbolt felé -, de azért azt hiszem, közel sem mindegy, hogy mindezt milyen környezetben tehetjük.

AMERIKAI SZÉPSÉG? Mikor először futtattam a programot, elkövettem azt a hatalmas hibát, hogy előtte napokon át csak Generalsszal játszottam. A játékot az a grafikus motor hajtja, Amelyik a Cossacksot is éltette, még valamikor 2001-ben. Az engine ugyan helyenként, főleg poligonszám tekintetében némi ráncfelvarráson esett át, mégis az említett CnC játék után hirtelenjében olyan bűn rondának tűnt, mintha egy szépségversenyen Bibircsóka követte volna Csipkerózsikát. Alapbeállításon ugyanis iszonyú távolról figyeljük a terepet - hogy a milliónyi katona elférjen egy képernyőn - így a fák, a nyersanyag-lelőhelyek és az épületek nem kaphattak olyan részletes kidolgozást. Aztán ahogy barátkoztam a játékkal, a grafika úgy vált egyre tűrhetőbbé, sőt, lassan beláttam, hogy ilyen hatalmas hadseregek és gigantikus terep - amely Custom map esetén akár több száz négyzetkilométernyi is lehet! - talán nem is adott volna lehetőséget, hogy mindez jelentősen részletesebb kidolgozást kapjon úgy, hogy közben a gépigény is fehér embernek való maradjon.



A megjelenítés egyébként stílus szempontjából a legjobban a Stronghold grafikájára hasonlít - ez mondjuk, nem túl nagy dicséret...-, de némi Age of Wonders és Majesty mellékízt is érezni benne. Ugyan még mindig nem sorolnám a látványos kategóriába - a malmokat ugyan szépen hajtja a szél, de az egységek nagy része az épületekhez hasonlóan teljesen mozdulatlanul áll, ha éppen semmi dolga -, a funkciónak, azaz hatalmas hadseregek csetepatéjának teljesen megfelel.

Kezdetben a messzi madártávlatnak köszönhetően nehezen ismerünk majd rá az épületekre és a lelőhelyekre, de idővel a szemünk megszokja. Ugyan a játékba beépítettek egy közelebbi látómódot is, amelyre egy gombnyomással bármikor átválthatunk - pontosan, ahogy a Majestyben is láthattuk -, ez viszont csak arra jó, hogy ráismerjünk az adott egységre vagy épületre, ugyanis ebben a módban meg olyan közel kerül a kamera, hogy az irányítás teljes képtelenség. Nagyon jó lett volna egy, a két véglet közötti lehetőség is, ugyanis az alapnézet sokszor túlságosan elnagyolt, a közeli pedig teljesen használhatatlan - bár itt azért rácsodálkozhatunk, hogy milyen szépen kidolgoztak néhány épületet. Sajnos ezúttal a felbontás állításával sem tudunk ügyeskedni, az Age of Empiresszel ellentétben a játéktér mérete teljesen független ettől - a kamerát forgatni, zoomolni pedig természetesen most nem lesz lehetőségünk.

SZOKNI KELL. A hatalmas, később csatába vezetendő hadsereget létre is kell hozni, és ez összetett gazdasági hátteret fog igényelni. Összesen öt nyersanyag bányászatával kell foglalkoznunk, melyből a kaját bárhol és bármikor előállíthatjuk termőföldek létrehozásával, míg aranyat, vasat, követ és szenet csak a lelőhelyek birtokba vételével - vagy később kereskedés útján - szerezhetünk be. A bányák ezúttal kifogyhatatlanok, és egyszerre csak meghatározott mennyiségű munkás dolgozhat ben-

> **PIZZARO, A FEHÉR VADEMBER**
>
> A tizenhatodik század nagy felfedezői nem a puhányságukról voltak híresek, elvégre a gyakran több éves, embert próbáló utak nem a nyámnyila fickóknak valók, de talán mindegyikükön túl tett a Pizzaro nevű figura, akiről általában a történelemkönyvek csak annyit jegyeznek meg, hogy az ő nevéhez fűződik Dél-Amerika felfedezése. Az már kevésbé ismert tény, hogy a fickó még kora kalandozótípusához képest is finoman fogalmazva brutális vadállat volt. A mogorva, magába húzódó, hirtelenharagú Pizzarótól gyakorlatilag az egész legénység rettegett. Brutális arcáról csak úgy sütött a kegyetlenség, ellenszenvét pedig se fehér-, se rézbőrűvel szemben nem rejtette véka alá. Egy másik ismert felfedezővel, Balboával szövetkezve ők pillantották meg először a Csendes-óceánt az új kontinensről. A szép emlékek viszont nem hatották meg túlságosan: néhány év múlva koholt vádak alapján elítéltette volt felfedezőtársát, majd saját kezűleg kivégezte.

nük, akiknek számát a későbbiekben megnövelhetjük.

Minden egység alapja a munkás, mert belőlük válik később huszár, ágyús, tiszt stb. Peont minden nép csak a Dwelling nevű - vagy annak megfelelő - épületben képezhet, innen kell őket továbbküldeni az erődbe, vagy az erődítménybe, ahol megfelelő kiképzés és felszerelés után katonává lépnek elő. Ami összetetté teszi a dolgot, hogy mindezt igazi nagyüzemben kell végrehajtanunk, nem elég tízhúsz Grunt vagy Mamut Tank, mint más játékokban, hanem itt tényleg százak dolgoznak a földeken, és ezrek vívnak a csatamezőkön. Ennek könnyítésére az egységek gyártását akár végteleníthetjük is, és beállíthatjuk, hogy a paraszt egyből menjen továbbtanulni valamelyik katonai létesítménybe. A trükk és az idegeskedés ott kezdődik, amikor kiderül, hogy valamilyen rejtélyes oknál fogva, miközben képzés vagy fejlesztés folyik az erődben vagy erődítményben, az képtelen támadásra - márpedig ezek az épületek képezik egyben fő védelmi állásainkat is! Jönnek az indiánok, mint az oroszok, az erődben levő katonák pedig vidáman csücsülnek puskáikon. Nekünk kell külön arra is figyelnünk, hogy hadsereg feltűnése esetén felfüggesszük a képzést, hogy védőbástyáink megfelelő fogadtatásban részesíthessék a támadókat.

Az épületek katonákkal történő elfoglalása amúgy is kulcsmotívum a játékban: az egységek bentről sokkal messzebbre lőnek és nagyobbat sebeznek, szóval a támadóknak nagy túlerőben kell lenniük, hogy nyers erővel elfoglalhassanak egy ellenséges települést. Vigyázni kell viszont, hogy ha védekezőként az ólmot ontó épületünk életereje nagyon lecsökkent, még időben kimenekítsük katonáinkat, mert megsemmisülés esetén az összes bent állomásozó csapatunknak is annyi.

Az épületfoglalgatós dolog mellett még számtalan apróság színesíti a harcot. Csapatainkat tiszt illetve dobos jelenlétében különböző alakzatokba rendezhetjük, aminek ilyen hatalmas összecsapásokban hatványozott jelentőségük van. Ezen kívül figyelnünk kell az alakulatok harci kedvére is, amelyet szintén tisztek, valamint zászlóvivők és dobosok emelhetnek. A különböző katonák eltérő mértékben félnek az egyes környezeti elemektől, más és más határig képesek elviselni, ha mellettük lévő társuk meghal, valaki félelmet terjeszt, vagy lovas katonák



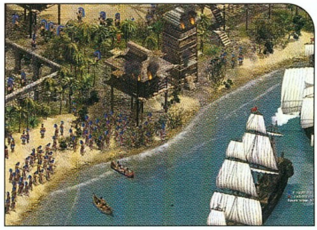
támadnak rájuk. Ezeket a félelmeiket is az előbb említett három kulcsfontosságú egységgel tudjuk csökkenteni, illetve kordában tartani; ha erről nem gondoskodunk, akár pánikszerű menekülésbe is foghatnak megbontva ezáltal a teljes hadsereg rendjét.

A gazdaság szervesen összefügg hadseregünkkel, ugyanis katonáink, de összes emberünk fenntartása folyamatosan élelmiszert igényel. Még jelentősebb, hogy a modern egységek harcba vonulásakor minden egyes lövés valamilyen ércet emészt fel - végül is valamiből elő kell állítani a puska- és ágyúgolyókat -, így borzasztóan kell vigyáznunk, hogy csata előtt meglegyen a megfelelő nyersanyagutánpótlásunk, mert a gigantikus muskétáshad mit sem ér lőszer nélkül!

A játékmenet, mint fent látható, megfelelően összetett lett, szerintem borzasztó nehéz átállni erre a tömeggyártós, tömeggyilkolós stílusra az olyan RTS-ek után, amelyekben minden egyes egységnek jelentősége volt. Gyakorolni pedig kell majd, mert a több mint negyven küldetés során minden taktika és egységtípus bevetésére szükségünk lesz a nyerés érdekében. Szerencsére nem leszünk teljesen magunkra utalva: minden egyes egységről, illetve épületről kérhetünk leírást egy külön kis ablakban, amelyben nagyon hasznos gyakorlati tanácsokat olvashatunk róla - bár szívesen vettem volna valami részletes történelmi hátteret is hozzájuk, mint az AoM-ben. Mondjuk, történelemből amúgy nem lesz hiányérzetünk, mert a küldetések között nagyon jól megszerkesztett, érdekes történeti hátteret hallgathatunk végig, méghozzá meglehetősen bő terjedelemben!

Szóval megéri elszöszmötölni a küldetésekkel, mert valamennyi után érdekfeszítő átvezetővel leszünk gazdagabbak. Egyébként a megbízások igen változatosra sikerültek, főleg ha hozzávesszük, hogy a programban négy nehézségi fokozat kapott helyet, és ha végigjátszottuk az egyenként legalább egymásfél óráig tartó küldetéseket, még mindig vár a véletlenszerű pályagenerátor, vagy az akár interneten keresztül is játszható többjátékos mód.

SZÓ BENNAKAD, HANG MEGSZAKAD. A játéknak nagyon jó visszhangja volt az online sajtóban, általában nyolcvan-kilencven százalék közötti értékeléseket kapott. Ami engem teljesen megdöbbentett, hogy sokan milyen simán mennek el a tény mellett, hogy a játékban semelyik egységnek és épületnek nincs hangja! De úgy képzeljétek, hogy egyáltalán semmi! Összecsapásokkor hallani ugyan némi ágyúdörgést és fegyvercsattogást, de egyébként zenétől eltekintve szinte néma csend. EZ FELHÁBORITÓ! Én már a Cossacksnál sem tudtam felfogni, hogy ezt mégis hogy a búbánatba képzelték a fejlesztők??? A hangulatos hangaláfestés a játékélmény szerves részét képezi minden jobb programban. Igaz, hogy nagyon szépen megkompo-



nált szimfonikus zene szól a küldetések alatt, de ez akármilyen jó is, nem pótolhatja a hangokat, és ezért szerintem a játékmenet nagyon álmosítóvá válik/válhat egy idő után. Elsősorban ez az, amiért a hadjáratok végigjátszása után nem volt kedvem igazán belemerülni a program mélységeibe, kipróbálni a többi fokozatot, netán a multiplayer módot. Számomra ez a fajta síri csend teljesen megbocsájthatatlan, és bár a játék a rengeteg beállítási lehetőségének köszönhetően akár jóval több, mint száz óra játékidőre is számíthatnánk, nem biztos, hogy ezzel élni is fogunk. A soundtrack egyébként tényleg nagyon hangulatos, de azért meg sem közelíti a Hitman2 hasonló alkotását - a lenti tizenkettes érték ezúttal csak a zenére vonatkozik, nem volt szívem nulla pontot adni a hangokra!

CSAK FENNTARTÁSOKKAL. Az American Conquestet a Generalsszal, vagy a WC3-mal ellentétben nem tudom minden RTS-rajongónak ajánlani. Főleg azok próbálkozzanak vele, akiket annak idején nem zavart különösebben a Cossacksban ugyanez a „néma egység jelenség", és akik tudnak egy kis időt adni maguknak, amíg megszokják a játék egyedi grafikáját. A több ezer egység irányítása tényleg mámorító érzés tud lenni, ám kérdés, meg tudjuk-e bocsátani az e mellé társuló apróbb hiányosságokat. ■ GREGS

> ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO élvezetes küldetések > akár 16 000 egység a képernyőn

KONTRA gyakorlatilag nincsenek hangok > elavult grafikus motor

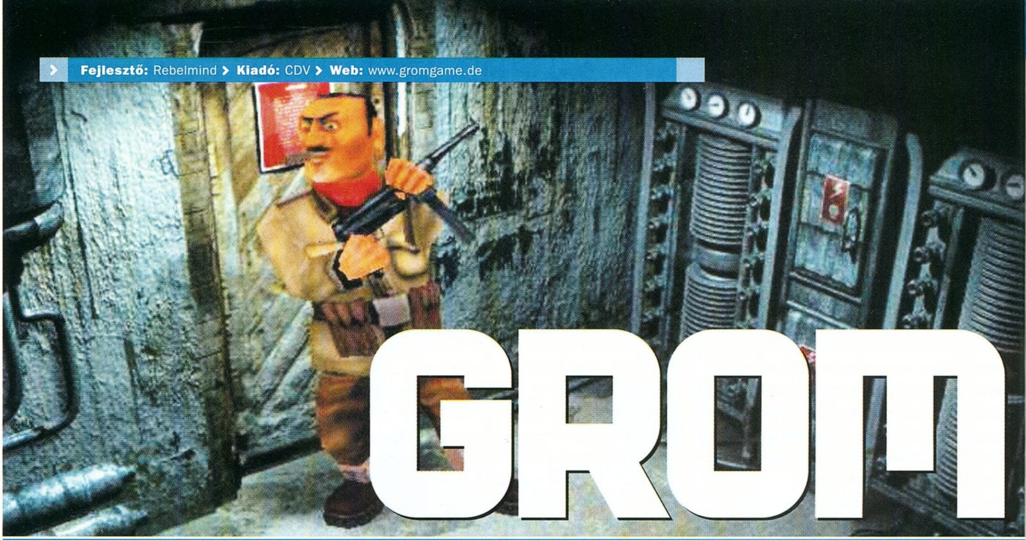
> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 64MB RAM, 1.5GB HDD

> ARÉNA

Cossacks	80%
Age of Empire	94%
Age of Mythology	98%

Fejlesztő: Rebelmind > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.gromgame.de



GROM

Mit kapunk, ha összekeverjük az Indiana Jones-filmeket a Commandosszal és a Diablóval, adunk hozzá némi kalandszálat, majd jó adag humorral és szláv virtussal (?) fűszerezve tálaljuk? Két válasz kínálkozik a költői kérdésre: A) – valami fertelmes nagy marhaságot, B) – a német CDV és a lengyel Rebelmind koprodukciójának gyümölcsét, a nehezen meghatározható műfajú, ám annál eredetibb és élvezetesebb Grom című játékot. Mint alant látni fogjuk, a helyes válasz valahol félúton a két tipp között helyezkedik el...

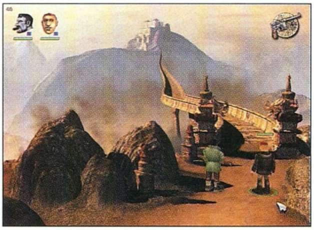
Grom mennydörgést jelent lengyelül, és ha a szó esetleg ismerős lenne, az azért van, mert a híradók mostanában sokat emlegetik az ugyanez alatt a név alatt futó, jelenleg Afganisztánban tevékenykedő lengyel terroristaelhárító különítményt. Játékunk azonban még ennél is egy picit messzebb, a világ tetején, Tibetben játszódik, a második világháború kellős közepén, '42-ben. Címszereplőnk, Grom kapitány itt, az isten háta mögött tengeti napjait, és whiskyvel seftel a bennszülöttek meg a helyi angol katonák között haverjával, a cseh Petrrel közösen. Naná, hogy feltámad benne a hazafiság, amikor a hegyek között német léghajókat pillant meg. Mi a répát keresnek ezek itt, távol a háború zajától? – vetődik fel hősünkben a kérdés, mintha csak sejtené a második világháborús kalandokban ilyenkor menetrendszerűen bekövetkező dramaturgiai csavart: a nácik egy rettentő erejű csodafegyver után kutatnak Tibetben, pontosabban az ősi Arjuna király személyesen az istenektől kapott 12 ereklyéje a cél. Emberünk persze erről még mit sem tud, de máris belekavarodik a fritzeket, démonokat és misztikus rejtélyeket ígérő életveszélyes kalandba.

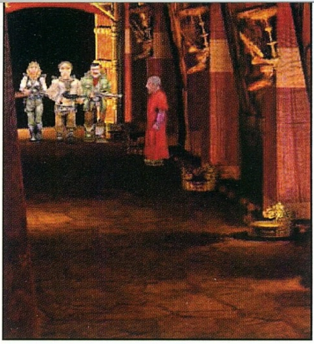
Mint a bevezetőben említettem, a Grom érdekes stílusturmix eredménye, a készítők mindent beledobáltak a nagy üstbe, ami csak eszükbe jutott. Az anyag kalandjátékként kezd, tárgyakat, képzettségeket kell használnunk a továbbjutás érdekében, sokat kell beszélgetnünk, infókat szereznünk, nyomoznunk, az embereink (kezdetben ketten vagyunk, később a csapat ötfősre duzzad) tudását kombinálnunk, ilyesmik. Ehhez jön némi RPG-elem: hőseinknek fegyveres és egyéb képzettségeik vannak, amelyek szépen fejlődgetnek, ha használjuk őket. Aztán van harc dögivel, leginkább a Commandos-féle „becserkészős" és a Diablót idéző klikkelőbajnokság keverékére emlékeztető módon. És akinek ez még nem elég, a fegyverek/lőszer/gyógyító cuccok beszerzése történhet a kereskedelem útján is. Ez nagyon eredeti módon van megoldva, az alkudozás különféle stílusai („fenyegetés, könyörgés stb.) képzettségként jelennek meg embereinknél. Ha alkura kerül a sor, ezekből a stílusokból, mintha kártyalapok lennének, válogatunk be négyet a „paklinkba", akárcsak az ellenfél... akarom mondani a partnerünk az alkuban – és mintha csak kártyaparti lenne, szépen egymás után bedobjuk a lapokat megpróbálva mindig überelni az ellenfélét, aztán lesz, ami lesz, az eredetileg ajánlott ár növekszik vagy csökken. Különösebb értelme nincs, de jópofa. Ahogyan jópofák az úton-útfélen előbukkanó opcionális aljátékok is: általában egyszerű ügyességi kihívásokról van szó, kis extra jutalom reményében rengeteg van belőlük, amolyan kis színesítő elemek.

A kivitelezés a „2D-s hátterek előtt 3D-s figurák" elvét követi, kb. a Final Fantasy 7-re emlékeztet,









na nem stílusban, hanem abban, hogy a kézzel festett hátterek szépek, de fájdalmasan alacsony poligonszámúak, a figurák szögletesek (persze az FF7-ben, öt éve ez még nem volt zavaró). Az animációk és az engine mozik viszont tisztességesen meg vannak csinálva, jó sok is van belőlük. A zene és a szinkronhangok a gyenge közepes szintjén mozgolódnak, annyira nem rosszak, hogy zavarjanak, de annyira nem is jók, hogy a kikapcsolás után három másodperccel még emlékezzünk rájuk. A szövegek esetében külön idegesítő, hogy nagyon kaotikus módon hol van szinkron, hol nincs.

Ez eddig még egész jól hangzik, csakhogy. Hajszál van a levesben, de dögivel. Először is a kalandrész dög lineáris, és a feladványok megoldása sokszor teljesen ütődött. A hivatalos Grom-fórum tanúsága szerint a játékosok nagy része már a tutorialban elakadt (az ideges határőr nem enged át a határon; nem megdumálni kell, nem lefizetni, nem elterelni a figyelmét, hanem elővenni a noteszünket, és beleolvasni – erre aztán elindulnak az események). A kalandjátékok régi átka kísért: a játékos nem a kalandra figyel, nem a feladatok kreatív megoldásán töpreng, hanem a játék designerének nyakatekert gondolatmenetét próbálja reprodukálni. Aztán a harc: a taktikának semmi szerepe, nincs értelme bekerítésnek, hátbatámadásnak. A csetepaték általában kimerülnek az ellen erejének felmérésében, a megfelelő fegyver megválasztásában, majd őrült egérnyomkodás, esetleg némi gyógyítás... mintha csak a „na, legyen ilyen is benne!" mottóval került volna bele a játékba az egész a nehezítés végett. A hangulatnak rendesen odavág továbbá a tárgyaink beszerzése, amelyek nagy része csak úgy az utcán hever, mint a téma, az ember meg csak úgy odamegy, és felveszi. A tibeti hegyi ösvényeken szinte lépni nem lehet a szanaszét heverő aranypénzek, gránátok és viszkisüvegek hegyeitől, bravó, kedves készítők, a történet megáll a lábán, majdnem annyira hiteles és hihető, mint az esti Jerry Springer show... És a legrosszabb még csak most jön: a játékost segíteni hivatott alacsony szintű AI, amely az olyan alapfeladatokért felelős, mint az útkeresés vagy a játékos parancsainak végrehajtása. Az, hogy embereink néha simán átgyalogolnak és -lőnek egymáson, máskor meg közlik, hogy bocsi, útban van valaki, nem mozdulok, még hagyján. Az, hogy tök véletlenszerűen elfelejtik, hogy nekik tulajdonképpen támadás parancs lett kiadva, és abbahagyják a lövöldözést, még elmegy. Hogy gyakran a fél világot megkerülik, hogy a kacskaringók után tíz centivel a kiindulópontjuk elé jussanak: ugyan már. Hogy esetenként tizenötször kell klikkelnünk ahhoz, hogy megértsék, el akarjuk hagyni az aktuális képernyőt, megszokható. Na, de hogy a legvadabb tűzharc kellős közepén hajlamosak a támadásra való noszogatást mozgási parancsnak érzékelni, és vidáman beleballagni a zárótűzbe... hát ezt az érzést nem lehet leírni, ezt meg kell tapasztalni.

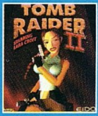
Alapjában véve mégiscsak kalandjátékról lévén szó, a kisebb-nagyobb bakikat hajlamos elfelejteni-elnézni az ember, ha a játék történet, karakterek terén jól domborít. Hát itt ez sem jön be nagyon. A sztori akadozva, nyögvenyelősen bukdácsol előre kiszámítható, sablonos medrében, mint valami közepes politikus beszéd. A bőséggel adagolt humor mentené még a menthetőt, de sajnos a jó beszólások, és a helyzetkomikumra építő gegek túl gyakran csapnak át fárasztó idétlenkedésbe.

Grom kapitány kalandjait leginkább egy rosszul elkészített jó ételhez tudnám hasonlítani. Minden



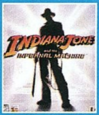
összetevője jó, vagy legalábbis máshol már bevált, de valahogy az ízek harmóniája mégsem áll össze, és csak azért nem tűnik fel, hogy el van sózva, mert oda is van égetve. Nagy kár érte, mert igazán jó kis játék lehetett volna belőle, ha nem teszik taccsra az AI-val kapcsolatos gondok, a harcrendszer kilátástalansága és az ütődött kalandelemek. Hogy a gasztronómiai párhuzamnál maradjunk, a nagy Levint idézném zárszóul: „Ha rossz ételeket főznek, azt még kibírom. De itt jó ételeket rosszul főznek, és abba' meg kell halni." ■ **HANCU**

> 1997 – TOMB RAIDER 2



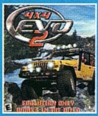
A copfos régészkisasszony második kalandjában Xian tőrét (ősi varázstárgy, világ-elpusztító hatalommal, blablabla) keresgélte a Himalája csúcsai között, és csodák csodája, meg is találta, mielőtt a rosszfiúk tették volna rá a kezüket. A játék pedig – bár semmivel nem nyújtott többet, mint az első rész – eszelős nagy siker lett, a kiadó Eidos évekig éldegélt a bevételéből.

> 1999 – INDIANA...THE INFERNAL MACHINE



A derék Indy a filmekben is előszeretettel kavar Tibetben, természetes hát, hogy a Tomb Raider-konkurensnek szánt, de csúfosan megbukott játékban is ellátogatott a világ tetejére. A Bábel tornya és egy ördögi hatalmú gépezet körül kavaró sztoriban természetesen hősünk örök ellenségei, a nácik is nagy szerepet játszottak – újabb párhuzam Grom bátyó kalandjaival.

> 2001 – 4X4 EVOLUTION 2



Hogy ne csak akció-kaland játékokat említsek, amelyek Tibetben játszódnak, íme itt egy igen kellemes terepjáró-verseny. Mértéktartó vélemények szerint a 16 pálya közül a tibeti Cliffside volt a legélvezetesebb – leginkább multiplayerben, mert az AI egyszerű volt, mint egy barlangrajz, és ez csúful hazavágta az egyszemélyes módot. Emlékezetes még az akkori csúcs GeForce 3-akat is megizzasztó grafika.

> ÉRTÉKELÉS

66%

grafika	18/25
zene/hang	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO különféle játékstílusok érdekes ötvözése > változatos játékmenet, sok aljáték > Az alkudozás rendszere jópofa

KONTRA az alacsony szintű AI borzalmas > logikátlan és idegesítő „fejtörők" > a harc ebben a formában nagyon nem hiányzott bele

> CD MELLÉKLET

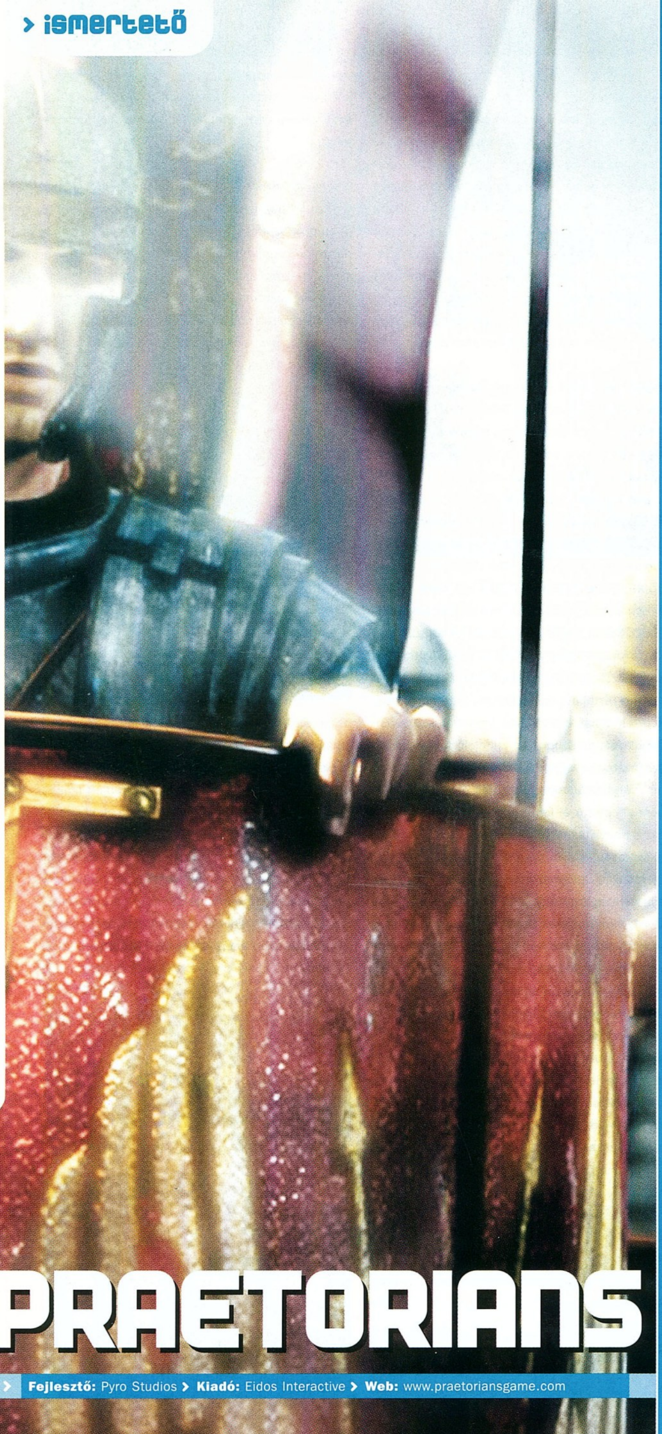
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

P350, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

Fallout	91%
Fallout 2	87%
Final Fantasy VII	95%



PRAETORIANS

> **Fejlesztő:** Pyro Studios > **Kiadó:** Eidos Interactive > **Web:** www.praetoriansgame.com

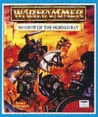
A spanyol illetőségű Pyro a két Commandos után új fejlesztésbe kezdett. Történelmi stratégiájuk az ókori Róma dicsőséges korszakába visz vissza minket, ahol főként Julius Caesar hódításait követhetjük nyomon. A játék szakít a hagyományos valósidejű stratégiák unalomig ismert kliséivel, rengeteg új ötlettel teszi élvezetessé a játékot. Szükség is volt már erre a kis vérfrissítésre, hiszen lassan Dunát lehet rekeszteni a sok klónnal.

Egyjátékos módban a rómaiak hadjáratát vezethetjük le, Caesar korai Gall hadjárataitól egészen a véres itáliai polgárháborúig. A 24 misszióból álló hadjárat első négy küldetése egyszerű bemelegítés, itt tanulhatjuk meg a játék alapjait. Első nekifutásra az irányítás meglehetősen bonyolultnak tűnhet, de két nap játék után rájövünk az apró trükkökre, és a csapatok irányítása már nem okoz gondot. A Praetorians meglehetősen hosszú játék, senki se számítson olyan gyors végigjátszásra, mint mondjuk a Generals esetében. A küldetések nagyon nehezek (még a legkönnyebb fokozaton is kihívást jelentenek), egy-eggyel bizony órákig is elbíbelődhetünk, főként akkor, ha jól akarjuk játszani.

A PRAETORIANS IGAZI ERŐSSÉGE A JÁTÉKMENET. Mivel nem büszkélkedhet Generals-kaliberű grafikus motorral, ezért a fő hangsúly a játékmenetre tevődött. Felejtsük el az ellenség korai lerohanását, az ilyen meggondolatlan támadások általában katasztrofális eredménnyel végződnek. A sikeres centurióknak alaposan ismerniük kell az ellenség haderejét, és körültekintően meg kell választaniuk a harcmezőt. Már nagyon hiányzott egy olyan stratégiai játék, amelyikben igenis számít, hol állunk le harcolni. A magaslatokat elfoglalva bizony óriási előny-

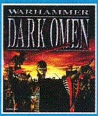


> 1996 – SHADOW OF THE HORNED RAT



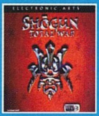
A népszerű Warhammer világ egyik első számítógépes adaptációja. A korai Windows 95 játékok minden hibáját magán viseli: lassú, bugos és valami hihetetlenül ronda. A fantasy csapatok viszont a harcok során tapasztalati pontokat kaptak, és küldetésről küldetésre magunkkal cipelhettük őket. Játék közben megjelentek a hősök és a varázslók, megfelelő módon alkalmazva ezek a karakterek egymaguk eldönthették a csata kimenetelét.

> 1998 – DARK OMEN

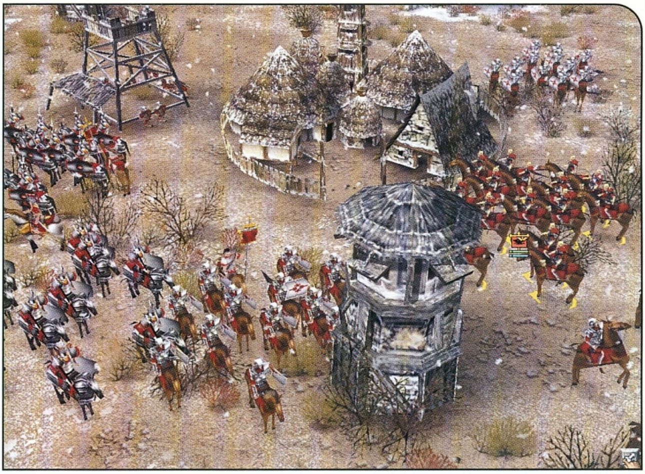


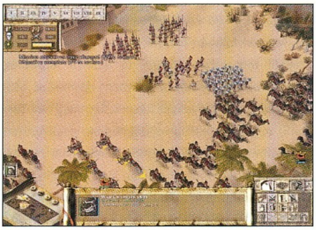
Újabb Warhammer játék, ez már mérföldekkel jobb volt, mint a csúfos bukást szenvedett elődje. Egy zsoldosvezér karrierjének a történetét követhetjük nyomon a játékban. A sikeresen teljesített küldetésekből befolyó pénzt utánpótlásra, jobb fegyverekre és páncélokra, valamint az elesettek pótlására fordíthattuk. A játék már használta az első generációs gyorsító kártyákat, így a nagyszerű játékmenet mellé szép grafika is párosult.

> 1999 – SHOGUN: TOTAL WAR



Az utóbbi idők egyik legjobb taktikai harcjátéka. A feudális Japánban játszódó stratégia remekül ötvözte a taktikai harcot, a területfoglalást és a gazdasági menedzselést. Mostanában jelent meg a folytatása, mely a középkori Európa vérzivataros évszázadait mutatja be. Legújabb folytatásuk a Praetorianshoz hasonlóan az ókori Rómában fog játszódni, hihetetlenül felturbózott grafikával rendelkezik majd, ennek megjelenése azonban csak jövőre várható.



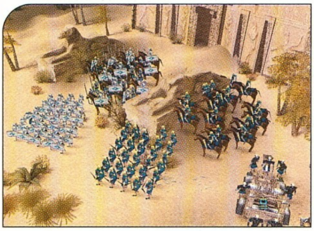




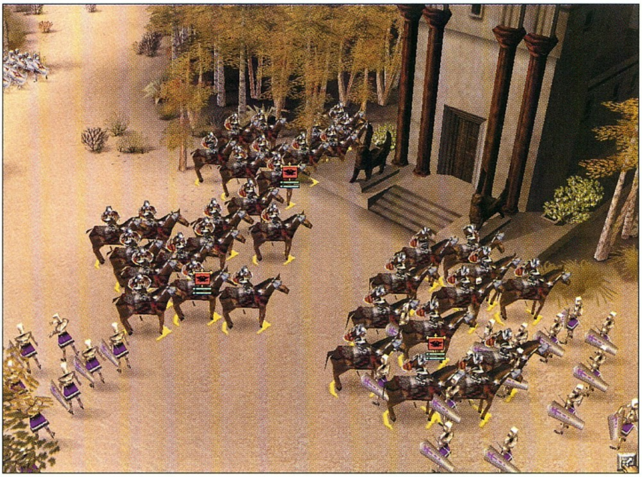
re tehetünk szert az ellenfeleinkkel szemben. Az íjászok már messziről megtizedelhetik az ellenfelet úgy, hogy annak esélye sincs a visszavágásra. A sűrű erdőkben és a magas fűben rejtőzködő csapatok alaposan meglephetik az ellenfelet. Kedvenc taktikám az, hogy az íjászokat elrejtem az erdőbe, melléjük rendelek egy légiós osztagot, majd a lovas íjászokkal megkeresem az ellenséget. Addig zaklatom őket, míg a lovasaim után nem erednek, ezután már csak a felállított csapda közelébe kell őket vezetnem. A lovasoknak és a dárdásoknak esélyük sincs, hiszen ők nem is léphetnek be az erdőbe, a gyalogosokat meg a légiósok fogadják kivont karddal. Ezt a trükköt persze ellenünk is bevethetik, de az apró jelekből rájöhetünk, ha ellenség bujkál a fák között (a katonák felzavarják az erdő madarait).

Kezdetben még csak az alapegységeket képezhetjük ki az elfoglalt városokban vagy a barakkokban, de ahogy telnek az évek, úgy egyre inkább elérhetők lesznek az új, hatékonyabb egységek. Ez persze nem azt jelenti, hogy a régieket lecserélhetjük, hiszen majdnem minden hadtest rendelkezik olyan különleges képességgel, mely nélkülözhetetlenné teszi még akkor is, ha létezik nála erősebb. Vegyük például a légiósokat, ők alkotják a római hadsereg gerincét. A hadjárat második felében azonban megjelennek a császári testőrök (őket hívják praetoriansnak) vagy a gladiátorok. Mégsem használhatunk azonban csak gladiátorokat, mivel a légiósok teknősbéka alakzata kiválóan alkalmas arra, hogy becserkésszük az erdőben rejtőzködő íjászokat, ráadásul a légiósok dárdavető képessége sem elhanyagolható. Minden küldetésben maximálva lett a harcoló alakulatok létszáma. Ez általában 400 és 700 között mozog, ami azt jelenti, hogy nincs lehetőségünk arra, hogy mondjuk ötezer lovassal ledaráljuk az egész térképet. Minden pálya remekül ki lett találva, a pályatervezők nagyon kitettek magukért. Az ellenség szinte minden magaslatot és erdőt megszáll, és gyakran kapunk a nyakunkba meglepetésszerű támadásokat. A gép meglepően okosan játszik, a lovasságával mindig az íjászokat veszi célba, és még csak véletlenül sem áll le harcolni a lándzsásokkal. Nekem meglehetősen zavaró volt, hogy nem lehetett visszavonulni, az összegabalyodott seregek közül csak a győztes távozik a saját lábán. Ez a gall vagy germán törzsek esetében érthető is volt, mivel a becsületkódexük mélyen elítélte a gyávaságot, de a rómaiaknál bevált taktika volt a tervszerű visszavonulás szorult helyzetből.

A felderítők alkalmazása pompás újítás. Ezek a magányos erdőjárók kiválóan alkalmasak arra, hogy már messziről kikémleljék az ellenség pozícióit. A játékban két különböző típust különböztetünk meg. A solymár idomított madarával a levegőből deríti fel az ellenséges csapatok helyzetét. Az ellenséges íjászok azonban már messziről kiszúrják a madarat, és gyorsan elkergetik nyilaikkal. A légi felderítés nyílt terepen nagyszerűen működik, de még a legélesebb szem sem lát át a sűrű erdőn. Itt jön a képbe a másik felderítő, aki idomított farkasát küldi be fák közé. A fenevad szaglása igen kifinomult, már messzi-





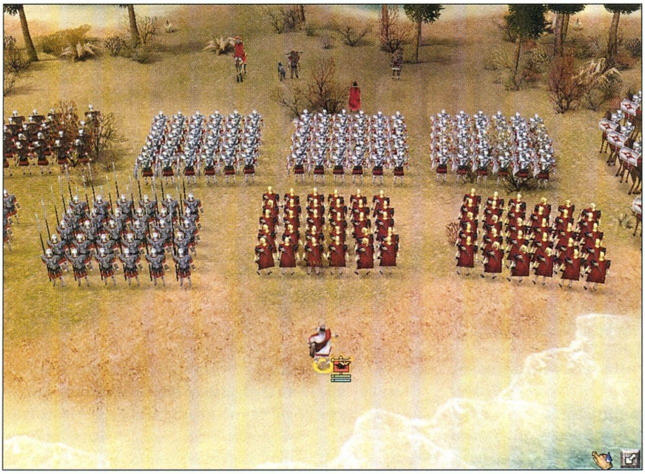


ről képes kiszimatolni a rejtőzködő ellenfeleket (ekkor mozdulatlanná dermed). Mindkét nyomkereső fegyvertelen, de képes önállóan elkerülni az ellenfelet. Nélkülözhetetlen tagjai a csapatnak.

A parancsnokok igen fontos szerepet kaptak a Praetoriansban. A római centuriók alkották a hadsereg lelkét, ők vezették dicsőséges rohamra az embereiket. A parancsnokok közelében a csapatok sokkal jobban harcolnak, sőt még a fáradalmakat is gyorsabban pihenik ki. Tapasztalati pontokat is csak ők szerezhetnek, de csak akkor, ha a harcot a közelből irányítják (a parancsnoki körben kell történnie az akciónak). Öt különböző szintet különböztetünk meg parancsnokonként (0-4), minden egyes elért szinttel nő a parancsnok befolyása a harcoló alakulatokra. Alapból a centurio semmit sem ad hozzá a felügyelete alatt lévő egységek támadásához, de a védekezésüket már 10%-kal megnöveli. Ez az érték a negyedik szintre úgy módosul, hogy a támadáshoz adott érték 10%-kal, míg a védekezéshez 30%-kal nő. Azok a csapatok, melyek a parancsnoki aura hatósugarában vannak, a kis zászlójuk mellé kapnak egy sast is, így könnyedén megkülönböztethetők. Természetesen nemcsak a római seregben léteztek parancsnokok, a barbár vagy az egyiptomi seregeknek is megvoltak a maguk vezetői. Rájuk is igaz ez a fajta tapasztalati rendszer azzal a különbséggel, hogy a barbár vezetők inkább a támadást erősítették, nem a védekezést. Az egyiptomi parancsnokok az arany középutat választották, ők egyforma mértékben erősítették mindkét értéket. A parancsnokokra hárul az a feladat, hogy az elfoglalt falvakból új csapatokat toborozzanak. Új falvakat ugyan nem építhetünk, de az ellenséges helyőrségek lerombolásával, illetve saját helyőrség felállításával a magunk oldalára állíthatjuk a településeket. Az üres faluba kell beküldenünk egy parancsnokot, majd ezután megkezdődhet a verbuválás. Minden faluban meghatározott számú lakos él, ezekből toborozhatunk, ez idő alatt a népesség nem növekszik. Abban az esetben, ha már az összes hadra fogható lakost besoroztuk, meg kell várnunk, míg a népesség regenerálódik, csak ezután kezdhetünk ismét kiképzésbe. Nemcsak a helyőrség, a falu is lerombolható, de vigyázzunk, a helyőrséggel ellentétben a falvakat nem építhetjük újra. A megszerzett tapasztalati pontok és a megölt ellenfelek után becsületpontokat kapunk, ezeket a különleges egységek kiképzése során használhatjuk fel. A baleári parittyások toborzásakor például nemcsak elegendő emberre, hanem két becsületpontra is szükségünk lesz. Ennek hiányában nem tudjuk létrehozni az adott egységet. Minden egység rendelkezik életerővel valamint energiával. Futás közben az energia csökken, ilyenkor nem használhatjuk az egység különleges képességét (pl. a légiósok esetében a dárdavetést).

`LÉPJ BE A HADSEREGBE, UTAZD BE A VILÁGOT, TALÁLKOZZ ÉRDEKES EMBEREKKEL ÉS ÖLD MEG ŐKET.` A hadjáratban főként a római légiókat kell győzelemre vezetnünk, de bizonyos esetekben előfordulhat, hogy barbár vagy egyiptomi szövetségeseink egységeit is a parancsnokságunk alá vezénylik. A Praetoriansban három különböző hadseregtípus létezik, ezek közül messze a rómaiak a legszervezettebbek. Hadseregükben tíz különböző fegyvernemet különböztetünk meg, mindegyiknek megvan a maga nélkülözhetetlen szerepe. A mezei gyalogosság felelős az épületek karbantartásáért, a tornyok, a hidak és az ostromgépek felépítéséért. Különleges képességük a dárdavetés, mely alaposan megtizedeli a lovasság és a gyengén páncélozott egységek sorait. Ezt a képességüket azonban csak akkor használhatják, ha elegendő energiával rendelkeznek. Közelharcban ne várjunk tőlük túl sokat, gyenge harcosok, viszont ők tudják csak eloltani a lángoló épületeket.

A távolsági fegyverekkel két gyalogos hadosztály is mesterien bánik. Az íjászok sebzése ugyan messze elmarad a légiósokétól, de a stratégiai pontokat elfoglalva döntő tényezőt képezhetnek. Letérdelve a hatótávolságuk jelentősen megnő, de ebben a pozícióban nem mozoghatnak. Ideális egység az épületek lerombolására, tüzes nyilaikkal pillanatok alatt lángba boríthatják a fából készült építményeket. Ez a módszer alkalmazható a fűben hasaló ellenfelek kifüstölésére is, még a legfegyelmezettebb légiós is menekülni kezd, ha meggyújtják mellette a száraz füvet. Az íjászok mellett hajlamosak lehetünk megfeledkezni a baleári parittyásokról, de ez óriási hiba. Ez az egyik legerősebb haderőnem, nagy tömegben alkalmazva óriási károkat képes okozni a támadóknak. Kiválóan alkalmazható az ostromgépek ellen, azokban a küldetésekben, ahol az erődöt kell megvédenünk nélkülözhetetlen. A légiósokat gondolom, senkinek sem kell bemutatnom, a teknősbéka alakzatuk és a dárdahajító képességük ütőképes egységekké teszi őket még a hadjárat második felében is. Az erdőkbe ugyan képesek behatolni, de a sekély vizet a páncélzatuk miatt el kell kerülniük. A lándzsások főként a lovasság ellen vethetők be sikerrel, de kiválóan alkalmasak szűk átjárók lezárásához. Ilyenkor a dárdákat letámasztják a földre, és az utolsó emberig védik az átjárót, melyen az ellenség csak óriási emberáldozat árán képes átjutni. A rómaiak lovassága nem volt ugyan számottevő, de a Praetoriansban nem lehetünk meg nélkülük. Az equitesek gyorsak, erősek, de rendkívül sérülékenyek a nyilakkal és a dárdákkal szemben. Ideálisak az íjászok lerohanására, de a gyalogságot jobb, ha messzire elkerülik. A lovas íjászok kiválóan alkal-







mazhatók a lassú gyalogsággal szemben, egy gyors rajtaütés után pillanatok alatt képesek elmenekülni, vagy csapdába csalni a felbőszült ellenséget. A lovasság nem képes áthatolni a sűrű erdőn, ne is kísérletezzünk vele. A császári testőrökről és a gladiátorokról már volt szó, ezek a rómaiak elit alakulatai. A testőröket kiváló védelmük és magas támadóerejük teszi félelmetes harcossá, míg a gladiátorok hálóval megbénítják az ellenfelet, majd villámgyorsan végeznek a magatehetetlen áldozatukkal.
Szervesen ugyan nem tartoznak a harcoló alakulatokhoz, de a gyógyítók nélkülözhetetlenek a hadjáratokban. A közelükben lévő egységeket automatikusan felgyógyítják, de képesek a vakságot és a mérgezést is megszüntetni.
Külön fegyvernemet képviselnek az ostromgépek, melyeket a gyalogság építhet fel. Nincs szükség ehhez semmiféle nyersanyagra, mindössze néhány mezei gyalogosra, akik üzemeltetik a gépezeteket. Ostrom során nélkülözhetetlen a katapult, mely pillanatok alatt képes lerombolni az ellenséges erődítményeket. A fából készült szerkezet azonban könnyedén lángra lobban, és amennyiben nem oltjuk el a tüzet, gyorsan porig ég. Ilyenkor sincs minden veszve, hiszen a kezelők bármikor újraépíthetik. A ballisták kiváló támadófegyverek, a hatalmas lövedék vajként hatol át a zárt alakzatokon. Az ostromlétrák segítségével mászhatjuk meg a falakat, ezzel csak az a gond, hogy a falakat védelmező lándzsások gyorsan megsemmisítik ezeket. A falak megmászásához igazából az ostromtornyok javasoltak. Ezekbe az építményekbe három gyalogos egység rejtőzhet el, és egy csapóajtón keresztül pillanatok alatt megtisztíthatják a falakat a védőktől. Kifejezetten a kapuk és az épületek lerombolására tervezték a faltörő kosokat.
Természetesen a másik két nemzet hadseregében is megtalálhatók ezek a fegyvernemek, apróbb módosításokkal. A barbárok druidája például a gyógyítás mellett képes az íjászokat megvakítani, így azok rövid ideig képtelenek támadni. Aztán említhetném még a germán lovasságot: lóháton egyedül ők juthatnak át az erdőkön. A núbiai íjászok mérgezett lövedékeikkel teszik pokollá az ellenség életét, míg a pártus lovas íjászok menet közben is szórják az áldást íjaikból.

TECHNIKAI KIVITELEZÉS, GRAFIKA, ZENE, KONKLÚZIÓ. Tesztelés közben egyetlen bug sem jött elő, a játék még csak véletlenül sem fagyott. Grafikailag viszont a Praetorians lemaradt, 2003-ban ennél kicsivel többet kell nyújtani. A folyamatos nagyítást-kicsinyítést akár el is felejthetjük, mindössze három állást váltogathatunk, de igazából nincs rá szükségünk. Ugyancsak hiányzik a kameraforgatás, ez bizonyos esetekben meglehetősen hasznos lett volna. A táj megjelenítése, az eső, a hó és a homokvihar nagyon jól néz ki, kár, hogy csak látványelem, az időjárás egyáltalán nem befolyásolja a játékmenetet. A zene meglepően kellemes, csata közben dinamikusan változik, de hosszú távon monotonná válik, nem eléggé változatos. A csatazajok viszont kifejezetten jók lettek, a kardok és a pajzsok csörömpölése, az íjak pendülése és a rohamozó lovasság patacsattogása remek hangulatot biztosít. Botrányos lett ellenben az egységek textúrázása, ennél már két évvel ezelőtt is jobbat láttunk. A játék motorja mellett renderelt animációk segítenek megérteni a történetet, ezek nagyon jól sikerült kis alkotások. A többjátékos lehetőség sem maradhatott ki. Interneten vagy helyi hálózaton keresztül egyszerre akár nyolc hadvezér is megküzdhet egymással. Nem kell elkeserednie annak sem, akinek nincs Internet-hozzáférése, a skirmish küldetések segítségével még akkor is élvezheti a játékot, amikor már rég végigjátszotta a hadjáratot.
A gépigény teljesen elfogadható, 500 MHz-es processzor mellett egészen szépen fut. RAM-ból viszont nagyon sok kell neki, aki XP alatt szeretne játszani, annak bizony 256 MB-ra lesz szüksége (WIN98 alatt csak 128 MB szükséges). Nagyon tetszett az alacsony töltési idő, ritkán látni olyan játékot, amelyikben a visszatöltés nem tart tovább három másodpercnél.

Mindenkinek ajánlom a Praetorianst, aki szereti a mély, gondolkodást igénylő, igényes stratégiai játékokat. Javaslom mindenkinek, hogy legalább két teljes napot töltsön el a játék mellett, csak ezután mondjon róla ítéletet. A tesztelés első napján a program meglehetősen unalmasnak tűnt, csak a második nap után kezdtem megtanulni azokat az apró fogásokat, melyek az átlag fölé emelik ezt a nagyszerű alkotást. ■ **MOCSY**

> **ÉRTÉKELÉS**

85%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO nagyszerűen felépített küldetések › elgondolkoztató játékmenet › alacsony gépigény

KONTRA gyengén textúrázott egységek › hosszú távon monoton zene › hiányzó barbár és egyiptomi hadjárat

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
P500, 128MB RAM, 600MB HDD

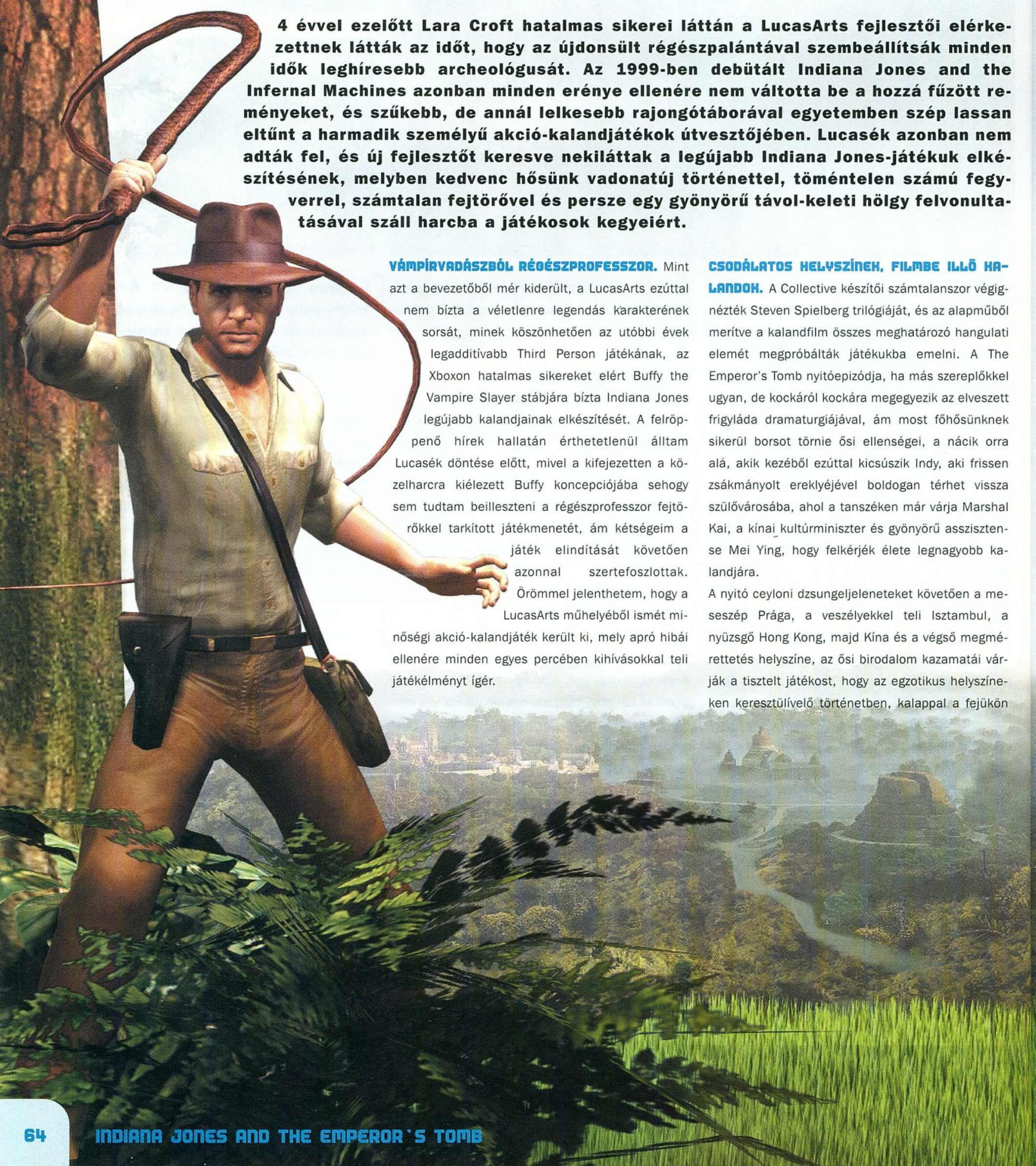
> **ARÉNA**

Dark Omen	88%
Shogun: Total War	91%
Centurion	85%

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

> **Fejlesztő:** Collective > **Kiadó:** LucasArts/Activision > **Web:** www.lucasart.com

4 évvel ezelőtt Lara Croft hatalmas sikerei láttán a LucasArts fejlesztői elérkezettnek látták az időt, hogy az újdonsült régészpalántával szembeállítsák minden idők leghíresebb archeológusát. Az 1999-ben debütált Indiana Jones and the Infernal Machines azonban minden erénye ellenére nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és szűkebb, de annál lelkesebb rajongótáborával egyetemben szép lassan eltűnt a harmadik személyű akció-kalandjátékok útvesztőjében. Lucasék azonban nem adták fel, és új fejlesztőt keresve nekiláttak a legújabb Indiana Jones-játékuk elkészítésének, melyben kedvenc hősünk vadonatúj történettel, töméntelen számú fegyverrel, számtalan fejtörővel és persze egy gyönyörű távol-keleti hölgy felvonultatásával száll harcba a játékosok kegyeiért.



VÁMPÍRVADÁSZBÓL RÉGÉSZPROFESSZOR. Mint azt a bevezetőből mér kiderült, a LucasArts ezúttal nem bízta a véletlenre legendás karakterének sorsát, minek köszönhetően az utóbbi évek legadditívabb Third Person játékának, az Xboxon hatalmas sikereket elért Buffy the Vampire Slayer stábjára bízta Indiana Jones legújabb kalandjainak elkészítését. A felröppenő hírek hallatán érthetetlenül álltam Lucasék döntése előtt, mivel a kifejezetten a közelharcra kiélezett Buffy koncepciójába sehogy sem tudtam beilleszteni a régészprofesszor fejtörőkkel tarkított játékmenetét, ám kétségeim a játék elindítását követően azonnal szertefoszlottak. Örömmel jelenthetem, hogy a LucasArts műhelyéből ismét minőségi akció-kalandjáték került ki, mely apró hibái ellenére minden egyes percében kihívásokkal teli játékélményt ígér.

CSODÁLATOS HELYSZÍNEK, FILMBE ILLŐ KALANDOK. A Collective készítői számtalanszor végignézték Steven Spielberg trilógiáját, és az alapműből merítve a kalandfilm összes meghatározó hangulati elemét megpróbálták játékukba emelni. A The Emperor's Tomb nyitóepizódja, ha más szereplőkkel ugyan, de kockáról kockára megegyezik az elveszett frigyláda dramaturgiájával, ám most főhősünknek sikerül borsot törnie ősi ellenségei, a nácik orra alá, akik kezéből ezúttal kicsúszik Indy, aki frissen zsákmányolt ereklyéjével boldogan térhet vissza szülővárosába, ahol a tanszéken már várja Marshal Kai, a kínai kultúrminiszter és gyönyörű asszisztense Mei Ying, hogy felkérjék élete legnagyobb kalandjára.

A nyitó ceyloni dzsungeljeleneteket követően a meseszép Prága, a veszélyekkel teli Isztambul, a nyüzsgő Hong Kong, majd Kína és a végső megmérettetés helyszíne, az ősi birodalom kazamatái várják a tisztelt játékost, hogy az egzotikus helyszíneken keresztülívelő történetben, kalappal a fejükön



és ostorral a kezükben, ha csak egy rövid időre is, de maguk is Indiana Jonesszá váljanak.

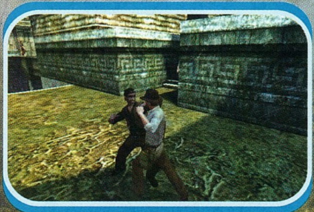
Minek nevezzelek. Az előző Indy játékot, a The Infernal Machinest inkább nevezhettük kaland-, mint akciójátéknak, hiszen az elénk gördülő akadályokat nem az életünkre törő ellenséges katonák, hanem a gondolkodást igénylő fejtörők okozták. A The Emperor's Tombbal azonban más a helyzet. A Buffy közelharcra építkező játékmenetéből sikeresen átemelték az ökölharcot, minek köszönhetően fantasztikus pusztakezes csatajeleneteknek lehetünk szemtanúi. Indy az adott szituációtól függően különböző mozdulatsorokkal áll elő. Ha a helyzet úgy hozza, simán állon vágja ellenfeleit, de az sem ritka, hogy lazán lefejeli az életére törő németeket. A Collective programozói az ökölharcot tárgyhasználattal vegyítették, minek köszönhetően régészprofesszorunk az összes útjába kerülő mozdítható berendezési tárggyal interakcióba léphet, azaz, ha kedvünk úgy hozza, bármikor ripityára törhetünk egy századbeli széket a gyengébbik nem hátán, vagy a kezünk ügyébe akadó üveg borral jobblétre szenderíthetjük az arra érdemeseket.

A pusztakezes harc mellett természetesen lehetőségünk nyílik fegyverarzenál használatára is, ráadásul az Infernal Machinesben használt mordályok és harci eszközök többszörösét vethetjük be a gonosz erők ellen. Hátizsákunk elválaszthatatlan elemét, az Indiana Jones-filmek nélkülözhetetlen kellékét, az ostort azt hiszem, nem kell bemutatnom egyetlen rajongónak sem. Indy tulajdonképpen létezni sem tudna nélküle, mivel ennek segítségével gond nélkül belekapaszkodhat a szakadékok fölé benyúló növényzetbe, majd egy laza mozdulattal átlenghet a tátongó űr fölött, ráadásul egyetlen suhintással lefegyverezheti a gonosz németeket. Fontos megjegyezni, hogy minden olyan szituációban, amikor valamelyik tárgy használata szükségeltetik az adott részfeladat megoldásához, a képernyő felső részén megjelenő ikon mindenképpen a segítségünkre lesz, hiszen nemcsak csak a tárgyhasználatra hívja fel a figyelmet, hanem arra is, hogy adott esetben éppen melyiket vegyük elő hátizsákunkból. Sajnos a készítők túlzott jóindulatának hála az Emperor's Tomb kalandelemei így nagymértékű csorbát szenvedtek, de az ugrabugra platformelemeknek hála, a játék még így is éppen elegendő kihívást ígér.

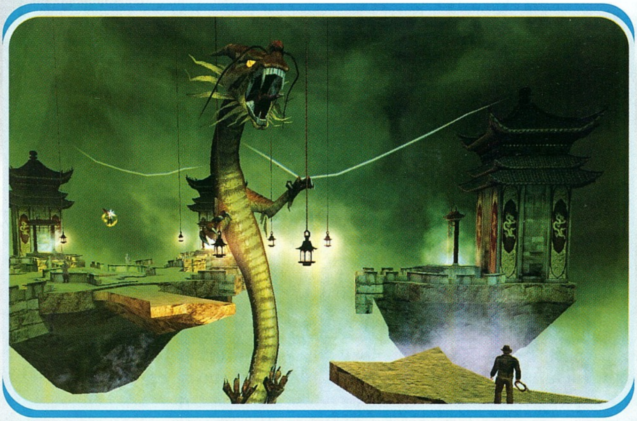
Az ostor mellett használhatunk különböző Coltokat, felvehető vagy telepíthető gépfegyvereket, légvédelmi eszközöket, különféle tőröket és szablyákat, kézigránátokat és a víz alatt játszódó küldetésekben szigonypuskát is.

Az akcióelemek mellett a készítők természetesen nem feledkeztek meg a logikai, platform- és kalandelemekről sem. A szokásos kapcsolók nyomkodása és az idegölő láncról láncra, kiszögellésről kiszögellésre ugrándozások mellett rafinált fejtörőkkel tarkították a játékot, melyek olyan koktélt alkotnak, amelyik mind a kaland, mind pedig az akciójátékok szájízének megfelel, ráadásul minden egyes epizód végén megküzdhetünk az adott szint főgonoszával is. Az aktuális gonosztevőknek természetesen megvannak a maguk gyengéi, tehát mielőtt fejjel rohannánk a falnak, mindenképpen ismerjük ki ellenlábasunkat.

A legbosszantóbb ellenfeleinket azonban mégsem a főszörnyek, hanem a vízben úszó krokodilok és cápák jelentik. Egy-egy méretesebb példány egyetlen harapással kiolthatja életünket, ezért a folyók és a tavak átúszásakor mindenképpen folyamodjunk cselhez. Rohanjunk végig a folyóparton, és minden felvehető tárgyat (koponyák, borosüvegek) hajítsunk a vízbe. A fenevadak természetesen a zaj hallatán azonnal a csobbanáshoz úsznak, így szeren-







csés esetben, a kellő távolságot tartva sértetlenül úszhatunk át a túlpartra. Ugyanezt a technikát alkalmazhatjuk a hangérzékelős csapdákkal szemben is, hiszen egy jól irányzott dobást követően, a csapda újratöltési idejét kihasználva egérutat nyerhetünk.

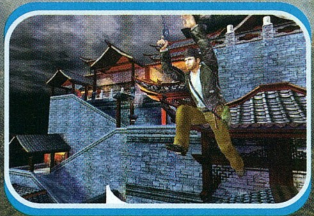
MESTERSÉGES ÉRTELEM. Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb minden várakozásomat felülmúló mesterséges intelligenciával lett megáldva. Ellenfeleink kihasználják a terep adta lehetőségeket, és azok fedezékéből nyitnak tüzet ránk (természetesen mi is bármikor falhoz lapulhatunk, és a fal mögül kifordulva, némileg védett pozícióból adhatjuk le lövéseinket), ha módjuk van rá, kiütik a kezünkből a fegyvert, amelyet azonnal felkapva ellenünk fordítanak, megragadják a berendezési tárgyakat, és azokkal rontanak ránk, de az sem ritka, hogy menekülő archeológusunk után loholva, nem átallották a létrákat megmászva árkon-bokron át üldözni minket. A játék során ellenfeleink tulajdonképpen minden egyes mozdulatunkat képesek lemásolni, azaz nincs az a rejtett zug, ahová ne követnének minket, kivéve egyet, ugyanis míg Indy képes a falnak lapulva, vékony peremeken eloldalazni, a helyi erők nem, tehát végső kétségbeesésünkben próbáljunk meg a vékony kiszögelléseken elmenekülni. Arra azonban vigyázzunk, hogy ilyenkor könnyű prédái lehetünk a haramiák géppuskasorozatainak. Egyetlen negatívumként a gépi AI látó- és hallótávolságát róhatom fel, ugyanis gyakran előfordult, hogy egy isztambuli turbánossal folytatott csetepatémat pár méter távolságból rezzenéstelen arccal nézte végig a géppuskás őr pusztán azért, mert a gép egy fix rádiuszon kívül semmit sem lát.

ZENEBONA ÉS KÉPI VILÁG. Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb zenéje és hanghatásai semmiféle kívánnivalót nem hagynak maguk után. Útonútfélen John Williams felejthetetlen dallamaiba botlunk, amelyek a grafikus motor gyengeségeiből adódó apróbb hiányosságokat is képesek feledtetni, és olyan hangulatot varázsolnak a képernyőre, hogy a tisztelt játékos tényleg Indiana Jonesnak képzeli magát. Ugyanilyen magasztos jelzőkkel illethetem a program hanghatásait is. Mind az ostorcsattogás, mind a fegyverropogás hangja a helyén van, a karakterek szinkronhangjairól nem is beszélve, melyek a hollywoodi szuperprodukciókban is megállnák a helyüket. Egyedül a külső környezet zaját hiányoltam, azokat az apró neszeket (a katakombák sejtelmes zörejei, a patkányok halk motozása stb.), amelyek élettel töltötték volna ki a tereket.

Amilyen kiemelkedők a játék hanghatásai, a program képi világa annyira középszerű. A tavaly nyáron debütált Buffy-motoron már meglátszik az idő vasfoga. Talán az Xbox-verziónak köszönhetően hiányoznak a nagyfelbontású textúrák, a lekerekített, íves felületek, és úgy összességében a level design. A múlt hónapban bemutatott Unreal 2 pályatervezéséhez viszonyítva Indy legújabb kalandja minden designt nélkülöző játéknak tűnt, ám a küzdős ellenfeleknek és a logikai feladványoknak hála a közepes képi világ ellenére a játékmeneten nem esett csorba.

KONKLÚZIÓ. A LucasArts a Jedi Outcast kiadása óta úgy néz ki, visszatért régi énjéhez, és fejébe vette, hogy csak minőségi és élvezetes játékokkal árasztja el a piacot. E koncepciónak gyümölcse az Indiana Jones and the Emperor's Tomb is, mely hangulatában és játékmenetében mindenképpen példaértékű alkotásnak bizonyult. Ha a Collective a trendekhez mérten naprakészebb grafikus motorral rukkolt volna elő, valamint ha a logikai elemek tárgyhasználatakor felvillanó segédikonokkal nem csapták volna picit agyon a kalandelemeket, akkor mindenképpen etalonról beszélhetnénk. Apróbb hibáinak köszönhetően azonban semmiképpen sem bújhat ki Lara Croft árnyékából, ám mindezektől függetlenül a hónap egyik legjobb játékával van dolgunk, amelyet vétek lenne kihagyni! ■ SASA





> ÉRTÉKELÉS

86%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO indy hangulat > a kaland és akció elemek nagyszerű egyensúlya > fantasztikus ökölharc

KONTRA kissé idejemúlt grafika > a puzzle elemek megoldásához túl sok segítséget kapunk

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 900MB HDD, D3D

> ARÉNA

Indiana Jones and the Infernal Machine	80%
Tomb Raider 3	85%
Tomb Raider	90%

// WEBLAPÁT \\

Nem kellett túlzásba vinni a partnertaláló praktikákat anno Cro-Magnon környékén vagy a Neander-völgyben. A felhozatal nem volt túl húzós. A „jobb", „rosszabb" kérdést nem a piros „tojotakábrijó" birtoklása, Gustav Klimt vagy Greenway ismerete vagy a piros rózsák száma döntötte el, hanem lazán nyert az erősebb, vagy az, aki a másikat hamarabb tudta laposra klopfolni pattintott élű baltájával. Na, ennek vége. Sajna. Aztán jött pár szürke év, amikor versek, csokrok, mosolyok, simogatások és csillogó szemek mutatták a nagy ő felé vezető helyes utat. Na, innen is lapozhatunk lassan. Merthogy a kibertér természetesen kerítőnői feladatokat is ellát. Magától értetődő, hogy mint minden kommunikációs forma, a net is megadja a társtalálás elméleti és néha gyakorlati lehetőségét is. Az előnyök nyilvánvalók. Gyorsan, célratörően, szelektíven megtalálni a szkrín másik oldalán ülő – remélhetőleg ránk éhes - célpontot. Egyeztetjük az agyunkban és az érzékeinkben hordozott kritériumokat a feltüntetett adatokkal, vagy a PhotoShoppal feltuningolt bemutatkozó fotóval, és jöhet a kapcsolatfelvétel. Addig pedig, amíg ennyien vannak egyedül, és ilyen sokan ülnek számítógépük előtt, a „netdéting" jól pörög. Persze el kell döntenünk, mit is szeretnénk, mielőtt belevágunk az ön-PR vagy ön-marketingtevékenységbe. Fellelhető itt olyan, aki tényleg azért publikálja rakott szoknyás érettségi képét, mert hisz abban, hogy álmai hercege itt gördíti rá kétgombos egerét, meg persze, aki a húspiac egyre bővülő kínálatából szeretne nagyot csemegézni, és persze olyan is akad, aki a „helyszínen fogyasztja" „onlány" partnerét, egy későbbi chat, webkamera-erotika vagy telefonrandi formájában. Az unalom persze itt is a legmotiválóbb tényezők egyike. Két „jaj, de tele van vele a..." excel statisztika megírása között felfrissülést adhat a sarokból felklikkolt adatbázis „kockahas", vagy „nagy mellek" kritériummal való szűrése, és az eredmények vizuális fogyasztása is. A portálok sok mindent ígérnek. Van oldal, amelyik egyszerűen e-maillel ellátott hirdetést közöl, és van olyan szájt, amelyik a fényképes adatbázison, az egyéni fotógalérián, a „tulajdonságszűrőkön" kívül csevegésnek, fórumoknak is helyszínt ad, sőt némelyik társkereső szolgáltató nem csupán a virtuális terepet adja meg a majdani vantuvan csókokhoz, hanem összejöveteleket, bulikat, netán erotikus partykat is szervez tagjainak. Naná, az elégedett „fogyasztó" visszajár. Vagyis nincs más dolgunk, mint előszedni az eddigi legjobb rólunk készült fotót, ha kell, kicsit pattanástalanítani, bicepsznövelni, jpg-orrplasztikázni, mellkerekíteni vagy alsónadrág-tartalomnövelni valamilyen grafikus alkalmazásban, és máris a miénk a net adta randizóna: azonnal. A legtöbb portál ingyenes, léteznek persze olyanok is, melyek tagsági fokozatokat is felajánlanak, és különböző erejű hitelkártyavákumért cserébe extra szolgáltatásokat vehet igénybe az elszánt jó bőr-vadász. Ja, érdemes nem beklikkolni az „emlékezz a nikkemre, vagy pásszvördömre" ablakocskát, hiszen könnyen konfliktusba keveredhetünk aktuális párunkkal, mikor elétárul a szőrös mellünkre kapott dicsőítő üzenettenger...





Ahol pedig már vár minket digitalizált álompárunk, vágyunk titokzatos kettes számrendszerbeli párja: **tarskereso.lap.hu**

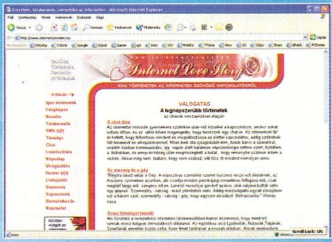
A páratlan lapon az összes oldal pártalanoknak. Ha innen indulsz, kapásból megcsömörlesz a választéktól. Az oldalak vizsgálatakor készülj fel a tűzfalad konokságára és az IT managered attitűdjére. Ha mégis feljön a „SZEX TARTALMA MIATT TILTOTT" beszólás, akkor próbáld otthon, nagyinál, vagy az iskolában... **www.randivonal.hu**



A klasszikusnak számító oldal most megfésülködött kicsit. Online szépségversennyel, fórumokkal, chattel és sok más szolgáltatással tett tejszínrózsát a „habostorta.hu" tetejére. Tesószájtjai a Melegrandi és a Szexrandi pedig segít azoknak, akik bármennyire is próbálták, valahogy nem fértek bele az eredeti randivonal kereső kritériumai közé. **www.csajozas.hu**

Az oldalon gondoltak azokra a leányokra, akik mellben jobbak, mint lingvisztikában. A beírt paraméterek alapján a bemutatkozó leírás magától készül el. Pl.: zenei stílusom a „Polka" vagy regisztrációm célja „kötetlen ismerkedés". **www.szexivagynem.hu**

Kretén egy hely. Küldj egy fotót magadról, és a nagyvilág megszavazza, mennyire vagy szexis. Erről szól. (Én 2 pontot tudtam a 10-ből összeharácsolni, és a „dunánakmenés" gondolatával foglalkozom.) **www.internetszerelem.hu**



A Romanák, a brazil sorozatok és az online társkeresés szuperrózsaszín keveréke. Itt majd jól megtudjuk, hogy Ödön (34), hogyan talált rá Sarolta (29)-re. „Igaz" történetek a kiberromantikából. ■ **KÁPÉ**



Megnyerni a magyar bajnokságot, kijutni a világbajnokságra, megmérkőzni a földkerekség legjobbjaival, és végül a későbbi győztessel szemben csak egy hajszállal lemaradni; erre nem lehet mást mondani, óriási teljesítmény, bármilyen sportról is van szó. Azt hiszem, a legmegveszekedettebb sportrajongók is rosszul válaszolnának, ha megkérdezném, mikor történt ilyesmi legutóbb a magyar jégkorongban. Bár nem kürtölte világgá tévé-rádió, ez a dicsőség idén februárra datálódik – igaz, nem a jégen, hanem az EA Sports-féle számítógépes-konzolos NHL 2003-ban küzdöttek a világ legjobbjai Floridában, köztük a virtuális sport egyik nemzetközi sztárja, Varga Béla, akit hazaérkezése után nem sokkal sikerült is mikrofonvégre kapnunk.

A bajnok már az első telefonbeszélgetés során belopja magát a szívembe, lévén az interjú helyszínéül egy közkedvelt ír pubot ajánl. Odaérve aztán kiderül, a választás nem(csak) a csapolt Guinnessnek köszönhető, a kocsma alagsori helységében ugyanis javában zajlanak a XX. Sztenly Kupa küzdelmei: a társaság vegyes, tizenévestől a negyvenesekig képviselteti magát a honi hokirajongó szubkultúra. Miközben átvágom magam a PC-k, monitorok, konzolok és kedvenc NHL-csapatuk mezébe öltözött versenyzők kavalkádján, kiderül, hősünknek éppen meccse van. Sebaj, addig is elszórakoztat a kb. húszfős társaság éppen nem játszó fele, megmutatják a Kupát, a klub-újságjukat és a nyolc éve (!) vezetett összesített bajnoki táblázatot (külön említést érdemel az utolsó helyen szerénykedő Calgary Flames csapata, azt ugyanis egyszeri vendégszereplése során a magyar NHL-kapus, Szuper Levente vezényelte). A hangulat hihetetlen, ha a lelkesedéssel autót lehetne hajtani, ezek a fickók behúzott kézifékkel köröznék le Schumachert. Mire megtekintem a srácok tetoválásait - naná, hogy a kedvenc NHL-csapatok emblémái... -, Béla is végez a meccsével, és elrabolom egy aránylag csendes sarokba.

Csak a történelmi hűség kedvéért: megnyerted a meccsed?

Igen, ezt megnyertem, de a mostani bajnokság már jó eséllyel elúszott...

Oké, ne szaladjunk a dolgok elébe, mondj pár szót magadról!

Varga Béla vagyok, 36 éves, nős, van egy 13 éves lányom... és én vagyok jelenleg a magyar NHL 2003 bajnok. Egyébként egy szállodában dolgozom londinerként, emellett viszonylag sok időm marad játszani (szerencsére most már a feleségem sem szól érte, hiszen a játék révén elvittem Floridába)

Az NHL-re mióta vagy így ráállva?

NHL 94-gyel kezdtem még Sega MegaDrive-on, aztán jöttek a playstationös, PS2-es és PC-s verziók. '95 körül alakult az a baráti-rajongói társaság, akiket itt is látsz, minden második vasárnap lejövünk ide játszani, bajnokságokat rendezünk... és sokat játszom a neten is, a modemsports.com ligájában.

Leírhatom, hol szoktatok játszani, nem baj, ha esetleg idecsődül az összes NHL-rajongó olvasónk összemérni a tudását a bajnokkal?

Persze, hogy nem baj, örülnénk neki. A Columbus hajón vagyunk a Lánchíd pesti hídfőjénél, minden második vasárnap van bajnokság.

...az online játéknál tartottunk...

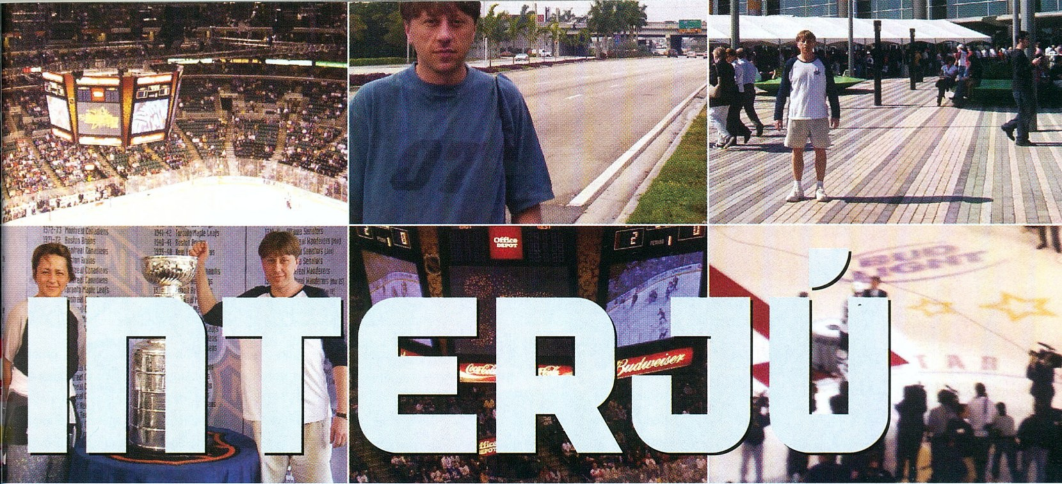
Igen, a modemsports ingyenes szerver, nagyon sokan játszanak rajta, svédek, finnek, németek, csehek főleg... meg rengeteg tengerentúli, elsősorban kanadai, ott a legnépszerűbb ez játék – csak sajnos a ping miatt velük szinte lehetetlen játszani, de sokszor az európaiakkal is; nagyon jó volna egy magyar online liga. Nem azt mondom, hogy olyan legyen, mint Kanadában – ott pénzdíjas versenyek vannak, egyik ismerősöm nemrég megnyert egy kupát, ahol egy 50 inch-es tévé volt a díj – de jó volna a sok kisebb-nagyobb baráti társaságot összehozni egy nagyobb ligában.

Térjünk rá a bajnokságra, amelyet megnyertél!

A magyar bajnokság tavaly novemberben volt, hetekig készültem rá. Konzolos újságokban meg a Nemzeti Sportban is meghirdették, ennek ellenére nagyon kevesen indultak... Igazából az első forduló volt a legnehezebb, nagyon izgultam, és ráadásul a sorsolás jóvoltából GameCube-on kellett játszanom...

...nagyon különbözőek a játék különféle platform-változatai?

Nem, maga a játék teljesen ugyanaz minden konzolon és PC-n is, leszámítva a grafikát, csak én nem vagyok hozzászokva a GC kontrolleréhez, sokszor rossz gombot nyomtam kritikus helyzetben... de végül megnyertem a meccset, és onnantól szerencsére PS2-n játszottuk a továbbiakat. Azok se voltak könnyűek, a nyolcaddöntőben a legjobb barátommal kerültem össze, aztán az elődöntőben szintén a mi társaságunkból az egyik sráccal... szoros meccsek voltak, volt, hogy a hosszabbítás és a hirtelen halál döntött. A döntő volt a legkönnyebb, 8:1-re nyertem.



INTERJÚ

...és a díj az volt, hogy az EA Sports kivitt a világbajnokságra Amerikába.

Igen, ez Fort Lauderdale-ben, Floridában volt, idén februárban. Itt rendezték az NHL legnagyobb buliját, az All Star gálát, ezzel volt egybekötve a mi világbajnokságunk is. A Florida Panthers arénája mellett egy parkolóban felépítettek egy hatalmas sátortábort, itt zajlott a Block Party, bulik, koncertek, találkozások híres sztárokkal, ingyen kaja-pia... és itt volt az NHL 2003-bajnokság is, amire minden országból a helyi bajnokot hívták csak el. Eléggé pechem volt, ugyanis Xboxon játszottunk, én meg a PS2 kontrollerhez vagyok szokva, ráadásul egy nappal a verseny előtt derült ki, hogy a meccsek easy módban fognak menni, én pedig difficultban gyakoroltam hónapokig... és volt még egy rossz döntésem, a New Jersey Devils a kedvenc csapatom, velük játszom évek óta, a bajnokságon is őket választottam – mindenki más a kanadai válogatottat, akik a legerősebb csapat a játékban. Száz szónak is egy a vége: a legjobb nyolc között összekerültem a német bajnokkal... 6:4-re vezettem másfél perccel a vége előtt... aztán 13 másodperccel a vége előtt kiegyenlített, és kétszeres hosszabbítás után a hirtelen halálban kikaptam 7:6-ra. A német srác aztán meg is nyerte az egész versenyt, a döntőben a cseh bajnokot győzte le, akit én a bemelegítés során kétszer is csúnyán elvertem. De végül is nem bánom, nem ez volt a lényeg, hanem hogy részt vehettem ezen a hatalmas hoki-ünnepen. Olyan sztárvendégek voltak, mint Lemieux és Jarome Iginla, este Sheryl Crow-koncert volt, aztán B52's... elképesztő parti volt egészen hajnalig. Itthon egy sokcsillagos szállodában dolgozom, szóval láttam már egy-két bulit, de a Block Partyhoz semmi nem fogható. Másnap megnéztük az NHL All Star gálát, egy életre szóló élmény volt az is.

Miben vagy jobb NHL-játékos a többieknél?

Elsősorban a rutin, nagyon sokat játszom, napi 4-5 óra megvan átlagban, de van, hogy reggel nyolctól este nyolcig megállás nélkül. Reflexek és ügyesség terén a fiatalabb srácok sokkal jobbak nálam, de én olyan trükköket, taktikákat használok, amelyeket senki más, vagy csak nagyon kevesen ismernek. Ilyen például a blockshot, amikor a játékost elfektetve belevetődöm a korong útjába, ezt a VB-n sem láttam senki mástól... kevesen használnak manuális kapust, és kevesen használják ésszel a boostot: a támadó harmadban nem szabad nyomni, mert úgy sokkal könnyebb szerelni a játékosodat. Viszont sokat kapkodok, és hajlamos vagyok elizgulni a meccseimet.

A gép ellen a játék már nem kihívás?

Áh, már nagyon régóta nem... A hoki arról szól, mint minden sportjáték: megtalálni gólokat, a tuti góllövési lehetőségeket, az ellenfél gyenge pontjait, a szögeket, tudni kell, honnan passzolsz, honnan lősz... ez a gép ellen könnyű, az AI kiismerhető, az emberi ellenfél nem.

Az NHL mellett marad időd más játékokra is?

Persze, általában véve is nagyon nagy játék-fanatikus vagyok, néha azon veszem magam észre, hogy ahogy állok fel a PC elől, már ülök is le a konzol elé. Multiban a srácokkal FIFA-t és ISS Prót szoktunk nyomni, single-ben most a Sim City 4 a kedvenc, interneten pedig a C&C Generals... 8-8 ellen valami elképesztően jó az a játék! És persze ott a Sims, a lányom él-hal érte, sokat játszunk vele kettesben. De sok kedvencem van még, mindenféle műfajban: Resident Evil, Tomb Raider, Final Fantasy, Grand Theft Auto...

Térjünk kicsit vissza az NHL-re: hová tud még fejlődni ez a játék?

Amellett, hogy persze szebb a grafika, a játékmenet is fejlődik: egyre többféle gólt lehet ütni, egyre nehezebbeket, több speciális mozdulat van, egyre realisztikusabb a játék. Most már nem fejlődik olyan ütemben, mint régen, de azért évről évre egyre jobb. Aztán nem tudom, pár év múlva majd biztos jönnek a VR-kesztyűk és sisakok

Ahogy elnéztem a társaságot, nemcsak a virtuális hokiért lelkesedtek...

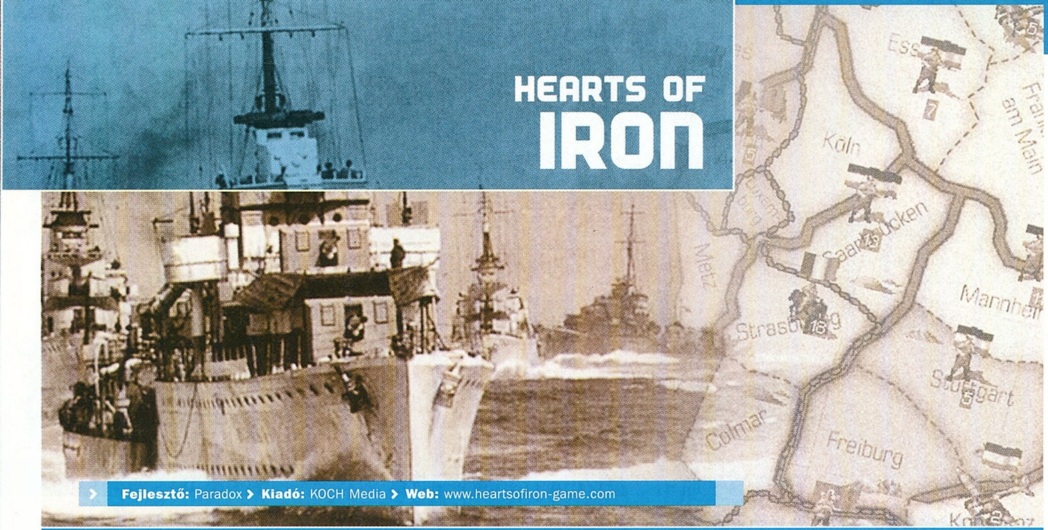
Mindenkinek megvan a kedvenc NHL-csapata, én évek óta a New Jersey Devilsnek szurkolok, éjszakánként netes rádión hallgatom a meccseik közvetítését... Az NHL történéseiből napra, sőt percre készek vagyunk, követjük a meccseket a tévében (a Sport1 szerencsére elég sokat ad a rájátszásból). A magyar hokival úgy vagyunk, hogy szívesen kimegyünk egy Alba Volán-Dunaferr meccsre... de nálunk nincs igazán hoki, ez a két csapat jelenti a magyar jégkorongot. Négy éve alakítottunk egy amatőr hokicsapatot, a Skandináv Skorpiókat, játszunk az amatőr ligában, az utóbbi években már egész szép eredményekkel.

Melyek a további terveid?

Nagyon szeretném megnyerni idén is a bajnokságot! Igazából muszáj lesz, mivel a baráti társaságból többen terveznek jövőre amerikai utat... Minnesotában lesz az All Star meccs, és az EA Sports-féle VB is: a terv az, hogy bérlünk egy kisbuszt, aztán New York–New Jersey–Detroit–Pittsburgh–Chicago–Minnesota, mindenhol megnézünk egy-egy meccset, és a végén odaérünk a gálára... Csakhogy nekem nem nagyon van erre anyagi keretem (ha már megyek, vinném a feleségem és a lányom is), meg kell nyernem a bajnokságot, hogy az EA állja az költségeket

Sok szerencsét hozzá, és köszönöm az interjút, ha jól látom, már várnak rád a következő meccsednél... ■ HANCU

HEARTS OF IRON



> **Fejlesztő:** Paradox > **Kiadó:** KOCH Media > **Web:** www.heartsofiron-game.com

> 1989 – STORM ACCROSS EUROPE



Igazi stílusteremtő alkotás az SSI műhelyeiből, az amerikai cég legkreatívabb éveiből, amikor sorban születtek az olyan klasszikusok, mint a Battles of Napoleon, a Panzer Strike!, vagy a Second Front. Érdekfeszítő játékmenet, tökéletes játékegyensúly, a kor igényeinek megfelelő audiovizuális megvalósítás jellemzi.

> 1993 – CLASH OF STEEL



A SAE némiképp ráncfelvarrott változata ugyanattól a szoftvercégtől. A fókusz ezúttal nem anynyira a nyersanyag-gazdálkodásra, a gyártásra és a kutatás/fejlesztésre, hanem inkább a konkrét hadműveletekre helyeződik. Állítom, hogy a Hearts of Iron fejlesztői kis csavarintással ugyan, de innen vették a címet...

> 2002 – EUROPA UNIVERSALIS 2



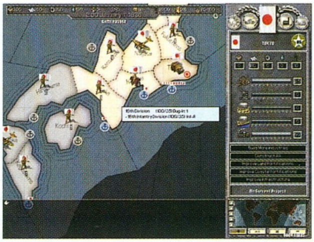
Talán az eddigi legfigyelemreméltóbb alkotás a svéd Paradox Entertainment fejlesztőcsapatától. Ezen a tényen sajnos az sem változtatott érdemben, hogy van újabb...

Kíváncsi volnék, lapunk olvasói közül hányan őriznek kedves emlékeket az SSI csaknem másfél évtizedes (!) klasszikusával, a Storm Accross Europe-pal kapcsolatban. Valószínűleg vagyunk néhányan, hiszen ez a minden létező platformra (C64, Amiga, PC) megjelent, körökre osztott stratégia nemcsak a témául a II. világháborút választó alkotások között foglal el kitüntetett helyet, hanem játékként is elsőrangú: a szórakoztató faktor a kor szintjéhez mérten olyan magasra volt kalibrálva, hogy sokáig el sem tudtam képzelni, hogy bármi is felülmúlhatná. A SAE hatása könnyedén tetten érhető olyan kiváló alkotásokban is, mint a szintén az SSI jegyezte Clash of Steel, vagy, hogy az újabbak közül említsek egyet, a Strategic Command: European Battleground. Sőt, a jelen cikk tárgyául szolgáló Hearts of Ironnal való időtöltés közben is gyakorta fogott el az érzés, hogy a fejlesztők tovatűnt ifjúságuk nem egy óráját áldozták fel egy-egy olyan alternatív világégés kedvéért, amelyikhez az alapot éppen az SSI üdvöskéje szolgáltatta...

Másfelől viszont fent említett fejlesztők, akik a svéd Paradox Entertainment színeit viselik, meglehetősen egyedi elképzelésekkel bírnak a téren, hogy hogyan is kell kinéznie egy XXI. századi stratégiai játéknak, és ennek ékes tanúbizonyságát is adták két előző alkotásukkal, az Europa Universalisszal, és annak folytatásával, a fantáziadús névre hallgató (és a sajnos nem kevéssé a vásárlók ismételt kifosztásának szándékával született) Europa Universalis 2-vel kapcsolatban. E két „stílusirányzat" (vagyis a II. világháborús téma és az EU technológiai hátterének) összeházasítása elméletileg csupa jót ígért, lássuk hát, hogyan is muzsikál a svéd fiúk „motorja", ha V. Károly helyett Adolf Hitler áll az európai nemzetek kormányrúdjánál, és kiátkoztatás helyett Blitzkrieggel fenyegeti az ellenszegülőket...

Ha egy szóval kellene válaszolnom: jól. Mondjuk, ez nem is meglepő annak fényében, hogy a Hearts of Iron játékmenetében és megvalósításában csak minimális változtatásokat hoz az EU2-höz képest, amely ugyebár maga is csaknem végletekig polírozott koncepciót képvisel. A csekély számú változtatással kezdve: az eltérő témaválasztásból (II. világháború vs. késő középkor/kora újkor) fakadóan az újabb alkotás által feldolgozott időszak lényegesen rövidebb, mint azt az előd esetében megszokhattuk. Az általunk döntően befolyásolt események 1936 és 1948 között, vagyis „mindössze" 13 év alatt zajlanak, szemben az EU2 nem kevesebb, mint 400 esztendejével (1419-1820). Mindez meglehetősen ambivalens érzéseket kelt bennem: egyrészt örülök annak, hogy a szűkebb történelmi fókusz lényegesen több mélységet kölcsönöz a játéknak, vagyis az alkotóknak így alkalmuk nyílt sokkal részletesebben megrajzolniuk a történések gazdasági, katonai, politikai és technológiai hátterét. Másfelől a HOI-ból pontosan ez okból kifolyólag sajnos hiányzik az EU2 egyik legnagyobb erősségét je-







lentő „távlat", vagyis annak lehetősége, hogy akár évszázadokon át egyengethessük választott nemzetünk nagyság felé vezető útját néha a valódihoz megtévesztésig hasonló, néha viszont némiképp eltérő utat szabva a történelem menetének.

A HOI amúgy leginkább ez utóbbi vonalat viszi tovább, vagyis különösebben nem köti gúzsba a játékos kezét holmi történelmi hűséggel... sőt, sajnos szinte egyáltalán nem tartja meg az egyes nemzeteket a minimálisan azért szükséges „kényszerpályán". Bizony-bizony, azt kell, hogy mondjam, hogy az EU2 lényegesen kifinomultabb büntető/jutalmazó rendszerrel rendelkezett. A győzelmi pontok intézménye ugyan itt is jelen van, viszont nyoma sincs a nemzetek ún. stabilitásának, amely eredményesen tartotta vissza a játékosokat a politikai kalandorságtól. Az EU2-ben megfelelő „casus belli", vagyis háborús indok nélküli támadás, vagy pedig a hivatalos irányvonallal ellentétes diplomáciai lépés az adott állam társadalmi kohéziójának azonnali megroppanását és külpolitikai presztízsének teljes elvesztését eredményezhette. Egyfajta belső és külső elégedetlenségi mutató ugyan a HOI-ban is van, ennek valódi visszatartó ereje azonban a zérushoz közelít: itt egy fasiszta nagyhatalom minden különösebb következmény nélkül léphet szövetségre demokratikus államokkal (más demokratikus államok ellenében), és ez sajnos fordítva (!) is igaz...

És ha már az államoknál tartunk: ez EU2-höz hasonlóan a HOI is lehetőséget nyújt arra, hogy a nagyhatalmakon túl a világ bármely nemzetének irányítását felvállalhassuk. Azt azonban mindenképpen tartsuk szem előtt, hogy a játék „forgatókönyve", tiszteletreméltó mérete ellenére is csak korlátozott számú (vegyesen valós és fiktív) történelmi eseményt tartalmaz, vagyis a kisebb geopolitikai súllyal bíró országokra törvényszerűen kevesebb figyelem irányul, mint az előbb vagy utóbb, de végül mindig kitörő világháború főszereplőire. Mindazonáltal valamelyik jelentéktelen közép-, vagy délamerikai államból kiindulva az egységes Latin-Amerikai Császárság megteremtése, majd az USA semlegesítése (míg német „barátaink" a maguk sajátosan értelmezett európai uniójának megteremésével vannak elfoglalva) különösen élvezetes időtöltésnek bizonyulhat.



Sajnos eme élvezet hatásfokát gyakorta rontja le a HOI-ra fokozottan jellemző monotónia, amelynek okáról már az EU2 kapcsán is különböző elméleteket gyártottam. Egyfelől lehetséges ugyanis, hogy a minimális interakció okát a zordon éghajlat következményeképp a svéd néplélekben megnyilvánuló reményvesztettségben keressük, ám sokkal valószínűbb, hogy a háttérben ezúttal is a fejlesztésre szánt idő (és pénz) leszorításának szándéka és az alkotók lustasága munkált. Az addig rendben is volna, hogy órákon keresztül bíbelődünk a kutatás/fejlesztés, a gyártás és a lakossági ellátás egymáshoz viszonyított arányának beállításával, diplomáciai aktusok tömegét hajtjuk végre, kiválasztjuk, hogy a lehetséges találmányok közül pontosan melyik is kerüljön tervezőasztalra, hadseregeket és flottákat mozgatunk, ipart telepítünk, erősítjük városaink légvédelmét, lecseréljük minisztereinket és tábornokainkat, továbbá dühöngünk az EU2-höz hasonlóan erősen alulfejlett MI ballépésein – de hogy mindezért néhány „nyomorult" szöveges üzenet, és (egy kezemen megszámolható fázisból felépített) egységanimáció legyen az összes jutalom...

A HOI csaknem egészére jellemző kettősség az audiovizuális megvalósítás terén is jelen van. Az EU két része kapcsán még meglehetősen toleráns voltam a nem éppen a kor legmagasabb minőségi standardjainak megfelelő grafika láttán: úgy véltem, hogy a célnak tökéletesen megfelel, és hogy a tartalom igényessége bőségesen kárpótol érte. A HOI azonban nem előrelépést, de még csak nem is változatlanságot, hanem jelentős visszafejlődést képvisel ezen a téren, legalábbis engem csaknem a sírba vitt, hogy a designerek rosszul értelmezett minimalizmussal és az agresszív egyenesek túlburjánoztatásával akarták megteremteni a komor témához illő hátteret. A zenei aláfestés (amely a XX. század nagy zeneszerzőinek műveiből válogat szerencsés kézzel) viszont kiválóan megfelel a célnak, igaz, „hozott anyagról" lévén szó, a fejlesztőket ezért nem is illeti különösebb dicséret. Az interfészbe a megszokott módon csaknem lehetetlen belekötni, rendkívül hatékony, arról pedig igazán nem tehet szegény, hogy a készítők olyan sok almenüt zsúfoltak bele...

Végezetül mit is mondhatnék? Adott egy, a számítógépes stratégák körében talán legnépszerűbb témát feldolgozó, és az elődökhöz hasonlóan hihetetlen újrajátszási potenciállal felvértezett és csaknem tökéletesre csiszolt játékmenetet felvonultató alkotás. Azonban szintén az elődöket idézi a legnagyobb jóindulattal is csak közepesnek mondható audiovizuális megvalósítás, az interakció (hiánya) és a retardált MI is, ráadásul szembe kell nézni azzal a szomorú ténnyel is, hogy a Hearts of Iron minden pozitívuma ellenére sem értékelhető egyértelmű előrelépésként a svédek korábbi alkotásaihoz képest. Annak idején a „stílusteremtő" EU 80, míg komoly fejlődést tükröző utódja 85 százalékot érdemelt ki nálam – ennek megfelelően az „egy lépés előre, egy lépés hátra" koncepciót képviselő Hearts of Iron legfeljebb a tisztes iparosmunkákat megillető elismerésben részesülhet. ■ **JOSHUA**

> ÉRTÉKELÉS

77%

grafika	16/25
zene/hang	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO jó zene > példaértékű kezelőfelület

KONTRA gyenge grafika > játékmenetbeli hiányosságok

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII300, 64MB RAM, 350MB HDD

> ARÉNA

Europa Universalis	91%
Europa Universalis 2	80%

PSYCHONAUTS

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Double Fine

Tim Shafer bizonyára sokak számára jelenti a legjobb ajánlólevelet, hiszen az úriember többek között olyan programokon dolgozott, mint a Monkey Islandek, a Day of the Tentacle vagy épp legutóbb a Grim Fandango. Most pedig platformjátékon dolgozik, de a humor, az idióta karakterek innen sem hiányozhatnak. Egy Raz nevű fiatal srácot kell irányítanunk; olyan ügynökaspiránst, aki képes behatolni mások fejébe, hogy megszüntesse az ott levő zavarokat. Szerencsénk lesz depressziósokhoz, pánikbetegekhez, különböző fóbiával ellátottakhoz és néhány egyszerű őrülthez is. Az egyes belső világok természetesen mindenkinél különböznek, és ez minden pályát egyedivé tesz – van, ahol pszichoképességeinkkel kell ellenfelek százait levadásznunk, de lesz, ahol a lopakodáson, a beszélgetésen vagy éppen az ugráláson lesz a hangsúly. Tim ígérete szerint a történetet mélyen átitatja majd a rá és közeli munkatársaira jellemző debilség, és hogy ez nem csak szokványos reklámszöveg, arra példa a játék weboldala (www.doublefine.com), amelyen akár órákig is lehet röhögni.



SHADOW OF THE SUN

Kiadó: ?
Fejlesztő: HotHead

A nemrégiben alakult HotHead első játéka belső nézetet használó kalandjáték lesz (bár az a belógó nyílpuska kicsit gyanús). Főhősként egy több száz éve a börtönben vegetáló, egykor elképesztő képességekkel rendelkező vámpírúr fog szolgálni. Noha már csak árnyéka régi önmagának, egy látomás – gyönyörű nő könyörög a segítségéért – miatt úgy dönt, hogy kiszabadítja magát, és újra körülnéz a külvilágban. Eközben persze rengeteg vér fog folyni (főként le a torkunkon), és minden, a legendákból ismert vámpírképességet el fogunk sajátítani. Ellenségként különböző, a vérszívók által leigázott szörnyek (mint az Abe-szerű ork a képeken), no és persze maguk a vámpírok fognak szolgálni. Utóbbiak nem a romantikus fajtából származnak, hanem gátlástalan gyilkológépek lesznek óriási hatalommal. Csapdákkal, fejtörőkkel zsúfolt kastélyokban, labirintusokban fogunk bóklászni, és persze vigyáznunk kell a gyilkos napsugarakra – a kisebb fénypászmák csak égetnek, de ha kimerészkedünk a napsütötte területekre, azonnal elporladunk. Nemsokára elkészül az első játszható verzió, amellyel az angol fejlesztők megkeresik a kiadókat – reményeik szerint a program az E3-on már valamelyik nagy standon lesz kiállítva. Lesz multiplayer-mód is, méghozzá Xbox Live-támogatással.



ALIENS VS. PREDATORS: EXTINCTION

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Zono

Nemsokára a nagysikerű AvP-sorozat konzolon is kipróbálható lesz – bár a Zono által fejlesztett új rész valós idejű taktikai játék lesz. Három oldalról fogahatunk neki a játéknak: a tengerészgyalogosokat választva az LV-742 bolygó lakóit kell megvédenünk a portyázó idegenektől és ragadozóktól. A Predatorok természetesen csak kedvtelésből vadászgatnak, minél rangosabb prédák után kutatnak, hogy lenyűgözhessék az otthon maradtakat. Az Alienek válogatás nélkül mindenkit megtámadnak, és megpróbálnak minél több embert eleven bölcsővé változtatni. Minden oldalról hét küldetés vár ránk, valamint tíz különböző katona az egyszerű gépfegyverestől a rendkívül erős egységekig (az emberek oldaláról például lesz lángszórós, mesterlövész és mech-harcos is). Minden egységet fejleszthetünk pár lépcsőfokban (főként új, erősebb fegyvereket adhatunk a kezükbe), és rengeteg harci formáció közül választhatunk. Az idegenek és a ragadozók oldaláról több sosem látott, új egységgel is találkozunk majd, olyanokkal, mint az Alien Ravager vagy a Predator Hydra. Remélhetőleg az irányítással nem lesznek gondok, no meg az sem lenne rossz, hogy ha a grafikán kicsit turbóznának, mert ez a látvány egyelőre eléggé halovány.





HÉSIK A HALO 2



Az előző számunkban bemutatott Halo 2 biztos, hogy nem jelenik meg idén. A Bungie-s srácok elmondása szerint ez a valaha készített legnagyobb játékuk, és semmiképpen sem akarják elsietni, félkészen megjelentetni a dolgot. A hivatalos megjelenési dátum 2004 első negyedéve, de addig azért nem maradunk Halo 2 nélkül, ugyanis a májusi E3-on várhatóan már játszható lesz, és az elképzelések szerint karácsony előtt azért megjelenik egy demó.

TERJED AZ XBOX LIVE



A Microsoft úttörő konzolos online rendszere egyre nagyobb számban csábítja el az embereket. A redmondi cég februárban jelentette be, hogy regisztrálták a 350 000. felhasználót is. Ez a szám minden bizonnyal tovább növekszik a szolgáltatás európai startja (megjelenésünkkor már kapható lesz) következtében. Március 14-én egyébként letölthetővé vált az első bónusz szint a Splinter Cellhez, a profiknak készült Kola Cell.



DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL

Kiadó: Tecmo
Fejlesztő: Team Ninja

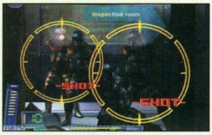
Tomonobu Itagaki a Tecmo egyik fejeseként úgy döntött, hogy megköszöni az Xbox-tulajoknak, hogy ilyen sikeressé, milliós eladásokkal büszkélkedő játékká tették a Dead or Alive 3-at. Ez a köszönet ráadásul nem valami elsietett folytatás, hanem teljesen új koncepció: strandröplabda a sorozat női karaktereinek főszereplésével. A megjelenés napjáig magáról a játékmenetről semmit sem lehetett tudni, csak a gyönyörűbbnél gyönyörűbb képek láttán ámuldozhattunk – és bizony, azt hittük, hogy maga a játék közel sem lesz ilyen színvonalas.
Tévedni emberi dolog. Ekkorát tévedni már nem biztos, ugyanis a DOAX egyáltalán nem olyan lett, mint vártuk. Nincsenek bajnokságok, megnyerhető csapatok, nincs négyjátékos-mód, nincs semmi, ami egy sportjátékban elvárható lenne. Ezek helyett a Team Ninja mindössze egy vakáció-módot rakott a programba, aminek az a lényege, hogy egy általunk választott lánykával 15 napot kell eltöltenünk a Zack által megvásárolt trópusi szigeten. Minden nap három cselekedetet hajthatunk végre. Magát a szigetet nem járhatjuk be, hanem egy menüből választhatjuk ki, hogy hová akarunk bekukkantani. Az épületek sorában elsőrendű fontosságúak lesznek a naponta változó kínálattal rendelkező boltok, hiszen az itt vásárolt dolgokkal tudjuk magunkhoz édesgetni a lánykákat. Az Accessory Shopban különböző kiegészítőket árulnak a sapkáktól a szandálokig, a körömlakktól a napszemüvegig. A Sports Shop a merészebbnél merészebb fürdőruhák hazája, végül ott van a negyedik napon megnyíló Zack of all Trades, amelyik egyfajta turkáló. Fontos lesz még a sziget közepén elhelyezkedő hotel is: napközben a medence partján süttethetjük magunkat, vagy egy ugrándozós minijátékot is kipróbálhatunk, éjjel pedig a kaszinóban próbálhatunk szerencsét. Ott nyolc gyümölcsös gép és egy rulettasztal vár ránk, no meg lehet 21-ezni és pókerezni is.
A játék elején ki kell választani partnerünket, aki aztán addig marad velünk, amíg jól tartjuk; csak akkor működik minden flottul, ha a jó kapcsolatot ápolunk vele, ha folyamatosan fellelkesült állapotban tartjuk. Ha ugyanis már nem érdekli túlságosan a játék, akkor sokkal gyengébben teljesít; ilyenkor már mindennel törődik, csak a labdával nem: virágot szed, a homokot törölgeti a lábáról, a tangáját igazgatja. Mindig érdemes tehát jó hangulatban tartani társnőnket, illetve olyan párok ellen játszani, akiknek már elegük van a testmozgásból.
És hogy hogyan tudjuk fellelkesíteni a fiatal hölgyeket? A megoldás magától értetődik: sikerrel és ajándékokkal. Ha nagy különbséggel nyerünk mecscseket, akkor partnerünk lelkes marad, hiszen élvezi a győzelmeket. A másik megoldáshoz már pénz is kell, a három boltban kapható cuccokat odaajándékozhatjuk társnőnknek. Ha sikerült eltalálni az ízlését, akkor jobban fog minket kedvelni, lelkesebben fog játszani. Persze, ha valami neki nem tetszőt veszünk, akkor abból óriási sértődés lesz – a női szeszélyeket remekül sikerült szimulálni.
Maga a röplabdázás is várakozásunkon felülire sikerült. A szabályokat valószínűleg mindenki ismeri, ezeken nem változtattak. A két használandó gomb a fogadás és a támadás – a fogadással tulajdonképpen társunknak passzoljuk a labdát, míg a támadással azonnal visszaütjük a másik térfélre. A program ugyanis az analóg gombokat használva megkülönbözteti a két ütésfajtából a lágyat és az erőset. Ez nem csak a nyilvánvaló dolgok esetében számít (tehát hogy lecsapjuk-e a labdát, vagy csak átpöccintjük a háló fölött), hanem máshol is: ha lágyan fogadjuk a labdát, akkor azt oda passzoljuk, ahol társunk éppen áll, ha viszont erősen, akkor feltesszük neki a hálóhoz.
A röplabdázás nagyon sok lehetőséget kínál, és hatalmas, több perces labdamenetek alakulhatnak ki. A körítés is telitalálat, ezzel az egész „szőkenős" vásárolgatósdival, ajándékozósdival, sértődősdivel. A grafikát nem dicsérném külön, ha digitális női testek megalkotásáról és animálásáról van szó, a Team Ninja verhetetlen. A szavatosság szintén jeles, mert összesen 328 fürdőruha, 148 kiegészítő és 174 egyéb tárgy gyűjthető össze, ráadásul a program mindenkinél külön-külön tartja nyilván a dolgokat. külön tartja nyilván a dolgokat.







VIRTUA COP 3



Noha PC-n már évek óta nem láttunk ilyen lövöldözős játékot (a Moorhuhnt nem számítom ide), ez a stílus konzolon még virágzik. A Sega egyik legnépszerűbb sorozata hatalmas fejlődésen ment át a legutóbbi rész óta, ez egyrészt értendő a grafikára, másrészt pedig a játékmenetre. A harmadik részben ugyanis lehetőségünk lesz az idő amolyan mátrixos lelassítására, és így nem csak ellenfeleinket iktathatjuk ki könnyebben, de a ránk lőtt golyókat is hatástalaníthatjuk.

NBA STREET VOL. 2



Az Electronic Arts szoftverkínálatának egyik szeglete a PC-s körökben ismeretlen EA Sports Big brand. Ezzel a pecséttel különböző sportjátékok extremizált verziói jelennek meg. Volt már snowboard, rally, motorverseny, nemsokára pedig megérkezik a streetballt feldolgozó NBA Street új kiadása. Összesen 180 játékos – utcai és NBA-legendák is –, no meg rengeteg trükkös mozdulat lesz kipróbálható.

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Azt mondják, középszerűnek lenni bűn. Vagy a legjobb legyél, vagy a legrosszabb, de mindenképpen tűnj ki a tömegből – szól a recept. E havi legbefolyásosabb sztárvendégünk messzemenőkig megfelel ennek a tételnek: munkáiért milliók lelkesednek, rajonganak, akinek pedig nem jön be, az egyenesen a falnak megy tőle – egyvalami kizárt: hogy szó nélkül menjen el az ember mellette. Következzen tehát a megjelenési határidők be nem tartásának nehézsúlyú bajnoka, a „játékpiac legfontosabb emberei" szavazások örökös toplistása:

a stílusteremtő: PETER MOLYNEUX

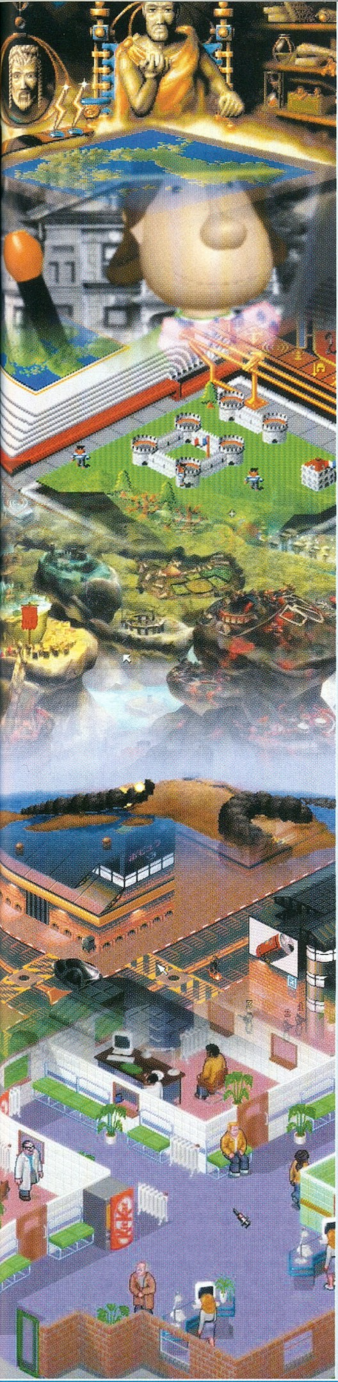
Rovatunk sok amerikai sztárja után most – franciásan csengő neve ellenére - egy tősgyökeres angolt köszönthetünk Mr. Molyneux személyében. Hősünk '59-ben született, a szüleinek játékboltja volt, így már egészen pici kora óta a játékok bűvöletében élt – ez egyébként máig megvan nála, saját bevallása szerint több ezer (!) társasjáték büszke tulajdonosa, a házában egy külön hatalmas szoba szolgál a tárolásukra. A kis Peter elvetemült, rossz gyerek volt, igazi anyaszomorító kölök: egyszer például St. Lucia szigetén egy

---

„A Black and White fejlesztése alapvetően különbözik minden eddigi játékométól, mivel az egészet én fizetem a saját zsebemből. Milyen könnyű is azt mondani, amit mindig szoktam (és amit mindig minden játékfejlesztő szokott), hogy „ó, ha nem lett volna a kiadó felől a nyomás így meg úgy, ha nem kellett volna annyira sietni, ha kaptunk volna még egy kis időt"...! Most viszont, minden lap az én kezemben van. Csupa ász. Nagyszerű csapat, elegendő pénz, totális szabadság, semmi korlátozás. Az egyetlen tényező, amelyik elcseszheti a játékot, az én vagyok, egyes-egyedül én. Eddig, ha valamelyik játékom nem lett tökéletes, mindig voltak kifogásaim – most nem lesznek. Mit mondjak, ez nagyon ijesztő..." *– PETER MOLYNEUX A BLACK&WHITE FEJLESZTÉSE ALATT*

---

nyaralás alkalmával jutányos áron eladta a saját húgát a bennszülötteknek, egy ausztráliai vakáció során pedig megpróbált kicsempészni egy befogott bébikengurut az országból (ebből az is szépen lejön, hogy nem ment olyan rosszul az a játékbolt, ha a Molyneux család ilyen ócska helyekre járt nyaralni). Emberünk az iskolával mindig is hadilábon állt (ennek gyökere az lehet, hogy diszlexiás lévén alapvetően utálta az írás-olvasást), ennek ellenére valahogy csak elvergődött addig, hogy diplomát szerezzen a Southampton Egyetemen, majd adatbázis-programozóként kezdett el London üzleti negyedében dolgozgatni. Az unalmas munka nem elégítette ki, így'85-ben régi cimborájával, Les Edgarral saját céget alapítottak Taurus Systems néven. A Taurus továbbra is üzleti szoftvereket és adatbázis-kezelő programokat gyártott, emellett hardver-kiskereskedelemmel is foglalkozott. Mivel ez még mindig nem hangzott túl izgalmasan, Peter kitalálta, hogy kipróbálja magát az akkor szárnyait bontogató játékiparban. Első próbálkozása az Entrepreneur című, szöveg-alapú menedzser-játék volt, amelyet egymaga írt pár hónap alatt, saját maga adta ki és terjesztette. Nem lett valami nagy siker. Oké, ne ködösítsünk: konkrétan kettő példány fogyott el belőle, abból az egyiket Molyneux anyuka vette meg. Peter rájött, hogy a játékkészítés úgy, ahogy van, marhaság, és úgy tűnt, üzleti szoftvereket fog írni, míg világ a világ. Egy nap azonban csörgött a telefon: a Commodore cég nagyfőnökei hívták Petert, és felkérték, hogy készítsen az új gépükhöz, az Amigához (amelyet eredetileg komoly üzleti gépnek szántak!) hálózatkezelő szoftvereket. Mint kiderült, a Commodore-nál egy ostoba véletlen folytán összekavarták két cég, a hálózatprogramozó Torus, és a Molyneux-féle Taurus nevét, de mivel az ajánlat szép summáról szólt, ráadásul bónusznak tíz Amigát is kaptak tesztelésre, Peter nem árulta el a Commodore-fejeseknek, hogy tévedésben élnek, hanem – vért izzadva, és a nulláról kitanulva mind a hálózatok, mind az Amiga kódolásának rejtelmeit – megírták a kért programot. Már-már valószínűtlennek tűnik a következő véletlen, amikor is Andrew Bailey, Peter volt iskolatársa kérte meg hősünket, mint az Amiga programozásában jártas arcot, hogy segítsen C64-es megasikeres játéka, a Druid 2 Amigára való átírásában. Ezzel tehát megvolt a programozási rutin, a játéktapasztalat, a kapcsolatok a Commodore felé, és persze a határtalan lelkesedés – Molyneux-ék úgy döntöttek, kár lenne kiaknázatlanul hagyni a lehetőséget, és újra belevágtak a játékbizniszbe. A Taurust bezárták, és Bullfrog néven új céget indítottak. 1987-et írtunk, és, bár a világ akkor még nem tudta, új fejezet kezdődött a játéktörténelemben.



Hogy az első Bullfrog játék háborús stratégia lesz, Peter hátteréből és a táblás stratégiai játékok iránti rajongásából biztosra vehető volt. Mindössze két „apró" változtatást vitt véghez azok alapfilozófiájában, bár ezek kidolgozása két évet vett igénybe. Az egyik a körökre osztott játékmenet real-time-ra való cserélése volt (az első játékok egyike, amelyikben ez igazán jól sikerült!), a másik pedig a csapataink direkt irányítása helyett a közvetett befolyásolásra alapozó kontroll. Ennek a tetejébe már csak egy merész alapötlet (istent alakítunk, aki az alattvalói sorsát irányítgatja, és az ő hitük élteti) kellett, és máris készen volt a Populous, amely alapjaiban rázta meg a játékipart. Ehhez persze kellett az is, hogy hosszas kilincselés után végül az újra akkor még igen nyitott Electronic Arts vállalja a játék kiadását, köszönhetően annak a rögtönzött bemutatónak, amelyen Peter egy doboz lego segítségével demonstrálta, milyen is lesz majd a játék... (ez a lego egyébként ma a londoni Museum of Moving Image-ben látható). Molyneux egészen egyedi módját választotta a marketingnek: meghívta magukhoz a leghíresebb angol játék-újságírót, és addig itatta sörrel, míg annak szókincse a „Populous a legjobb játék, amelyeit valaha láttam" mondatra szűkült. El lehet képzelni, micsoda beharangozó előzetes született ebből... Akárhogy is, végül nem ez, hanem a maga idejében csodálatos grafika és az egészen újszerű játékmenet (volt multi is, két összekötött géppel!) adta el több mint négymillió példányban a programot, amelyet később többször is a nyolcvanas évtized legjobb játékának választottak. Új műfaj született: az „isten-játékoké".

Peter és csapata a sikertől megrészegülve csapott bele a következő játékba. A Powermonger alapötlete az volt, hogy a Populous léptékét jócskán lekicsinyítik, viszont sokkal jobban kidolgozzák a harcrendszert: lesznek különféle fegyvernemek, formációk, tábornokok – szóval a terv nagyjából a klasszikus harci stratégiák real-time-ba átültetése volt a Populousban már bevált izometrikus 3D megjelenítéssel. A kiadó EA teljes mellszélességgel támogatta a projektet, azonban nem egészen olyan okokból lelkesedtek, mint Peter: hősünk és a szépen gyarapodó csapat újabb szuperjátékot szeretett volna, a kiadó pedig újabb milliós bestsellert. Az egyre inkább elmérgesedő viszony végül arra vezetett, hogy az első aránylag bugmentes verziót az EA hatalmi szóval véglegesnek nyilvánította, és kiadta – anélkül, hogy megadta volna az esélyt a játékmenet tökéletesre csiszolására, a játékélmény és a nehézségi szint komolyabb tesztelésére. A Powermonger ezzel együtt is elérte az egymilliós eladást, és '91-ben minden valamirevaló újság az Év Stratégiájának választotta, de igazából ez még mindig jórészt a Populousnak szólt. A mókuskerék pedig forgott tovább, a cég felhízott 20 főre, és a „nagy" játékok mellett kisebb, kísérletezgető projektekbe is belefogtak, bár ezek nem sok babért arattak. A legnagyobb visszhangot a Flood című platformjáték keltette, az is leginkább a morbid outro mozija miatt (amelyben a földalatti csatornarendszerből többtucatnyi pályán át végül sikeresen megmenekülő boldog főhőst halálra gázolja egy autóbusz a játékos nem kis felháborodására). A következő nagy dobás természetesen a Populous 2 kellett, hogy legyen, amely az alapjáték új környezetbe helyezésével (a játékos az olümposzi istenek intrikái közé csöppent) és a régi játékmenet apróbb újdonságokkal való megtűzdelésével, fejlesztett AI-val, továbbá sokkal több stratégiai és taktikai lehetőséggel ismét csak óriási siker lett, és '92 ismét csak a Bullfrog éve (újabb másfélmilliós eladás, újabb Év Játéka címek) volt. Peter azonban már nemigen élvezte ugyanannak a témának a harmadik felmelegítését, és új, kreatív kihívásokat keresett.

Hogy meg tudjon felelni mind a kiadó tovább erősödő nyomásának, mind a maga elé kitűzött céloknak, a következő években Molyneux eléggé belehúzott, és gyakorlatilag napi 24 órában a Bullfrognak élt. Vezette a céges ügyeket, és egyszerre vitte a csapat mindkét projektjét a hátán. Az egyik a Syndicate volt, amelyben végre sikerült elszakadni a mítikus-fantasy környezettől: a játékos vérbeli cyberpunk környezetben, hi-tech fegyverarzenállal és kibernetikus kütyükkel vívhatta a zsoldosok háborúját. Elsőrangú taktikai-stratégiai játékmenet megint csak utolérhetetlen hangulattal megtámogatva – a siker biztos volt. Ezzel párhuzamosan fejlesztették a Magic Carpetet, amely elsősorban kód-szempontból volt világcsoda. Glenn Corpes, a Powermonger fő programozója írta a 3D engine-t, amely teljes mozgásszabadságot nyújtott a játékosnak, voltak még továbbá dinamikus fények, formálható terep, tükröződő víz, köd és egyéb olyan kunsztok, amelyek ('94-et írunk, a Doom 2 királyságának idejét!) évekkel előzték meg a korukat. A játék még a 3D szemüvegeket is támogatta! Persze a program ilyen trükkök mellett nem volt igazán gyors, ezért Molyneux kitalálta, hogy víz alatti világot kreál a játékhoz - ez indokolta volna a lassúságot. A hardverek fejlődése (a jó öreg 486DX2-66 processzor megjelenése) azonban '94 közepére utolérte a játék fejlesztését, így végül repülőszőnyegen cikázó, egymással párbajozó mágusok története lett a játékból, amely – mindenki számára megdöbbentő módon – a várakozásokhoz képest megbukott, a Bullfrog történetének leggyengébb eladásait produkálta (ezalatt olyan 400 000 körüli példányszámot kell érteni). A first person shooterek korának hajnalán a világ még nem érett meg egy olyan shooterre, amelyben erőforrásokat gyűjteni, gondolkodni, és taktikázni kell... technikailag pedig hiába volt világbajnok, akkoriban még nem ez adta el a játékokat. És még mindig nincs vé-



ge a sűrű '93-94-es évadnak, Peter ugyanis a két projekt mellett éjszakánként egy harmadikon dolgozott: ez volt a Theme Park, a vidámpark-szimulátor, amelyben a képregényszerű grafika és a vidám hangulat igen komoly gazdasági szimulációt rejtett. A játék nem volt egészen Molyneux „magánszáma", a programozási munka nagy részét egy 16 éves (!) zseni (a szó szoros értelmében: 12 éves korában ifjúsági világranglista-vezető sakknagymester volt!), Demis Hassabis végezte – ma a Republic című megajáték vezető programozója. A játék fogadtatása végül igen vegyes volt: Amerikában egyértelműen megbukott, Európa viszont megőrült érte: négy évig (!) tanyázott az eladási listák élmezőnyében, az eladási mutatók végül 3,5 millió fölött álltak meg. Mindezt úgy, hogy két héttel a megjelenés előtt az EA parancsára kidobták a félkész multiplayer módot a játékból...

A naptár '95-re fordult, és egyértelmű volt: a Bullfrog több mint tízmillió eladott játékkal és rajongók százezreivel a háta mögött a csúcsra ért. A világ Molyneux lábai előtt hevert, mindenki elhitte, hogy bármi, amihez ez a pali hozzányúl, menten arannyá válik. Hősünk pedig úgy gondolta, ideje komolyabb pénzre váltani eddigi sikereit, és nagy kegyesen engedett az őt kitartóan ostromló EA-nak: eladta nekik a céget. Mint kiderült, óriási hiba volt azt gondolni, hogy a tulajdonosváltás semmit nem változtat, a mohó kiadó – ahogy azt például a Maxis esetében is láthattuk – most is futószalag-nagyüzemet csinált a csúcs-kreatív szupercsapatból. Alig néhány hét telt csak bele, a cég a négyszeresére, 90 főre fújódott fel, és nem kevesebb, mint hét (!) játék párhuzamos fejlesztése zajlott a „gyárban": az Indestructibles című szuperhős-FPS, a Creation a Magic Carpet eredeti ötlete (víz alatti világ) alapján, a Gene Wars (egyszerű kis RTS), három Bullfrog-kasszasiker folytatása: a Magic Carpet 2, a Syndicate Wars és a Theme Hospital, hetediknek pedig Peter legújabb ötlete, a minden RPG-k alapötletét kifordító, és a hagyományos gonoszokat főszerepbe helyező Dungeon Keeper. Egyszerre hét játékot felügyelni, és közben a céges ügyeket is kézben tartani, na meg végeláthatatlan EA-s értekezletekre járni (merthogy az üzlettel járt egy EA-igazgatóhelyettesi poszt is) több mint lehetetlen volt Peter számára. Az EA-nak azonban ez sem volt elég: alig fél évvel a felvásárlás után követelni kezdték, hogy Molyneux-ék a sok fejlesztés mellett végre kész terméket is tegyenek le az asztalra. '95 júniusára addig fajult a helyzet, hogy a kiadó ultimátumot adott: hat héten belül szállítani kell az akkor kb. egy éve fejlesztés alatt álló Magic Carpet 2-t és/vagy a Dungeon Keepert. Peter nem várta meg, mi jön a „különben..." kezdetű félmondat után, inkább a maga módján válaszolt a kihívásra: fogta a Magic Carpet engine-jét, és hat hét alatt (!) összeütött egy arra alapuló egyszerű arcade versenyjátékot, a Hi-Octane-t. Persze ennyi idő alatt még egy Molyneux sem tud csodát tenni (nem is ez volt a cél, hanem a „jó munkához idő kell" közhely bizonyítása), és bár a játékot kiadták, az természetesen óriásit bukott. Naná, hogy erre az EA is bekeményített: azonnal leállította az Indestructibles és a Creation fejlesztését. Molyneux-nél volt a labda, ő pedig az egyetlen lehetséges módon válaszolt: felmondott. Na, erre már az EA fejeseinek is megjött az esze, és végül a több hónapos háborúskodást aránylag tűrhető kompromisszum zárta le: Molyneux marad arra a pár hónapra, amíg a Dungeon Keepert befejezi, lemond az EA-beli posztjáról, és nem vesz részt a többi Bullfrog-projektben. A „pár hónapból" aztán több mint másfél év lett, miközben a Peter által kinevelt ifjú tehetségek meglepően jól muzsikáltak a többi, „gazdátlan" játék készítése során. Két név kívánkozik az élre: Jonty Barnes, aki 16 éves kora óta dolgozott Peterrel, valamint Mark Webley, aki „civilben" Molyneux sógora – egyébként pedig mindketten programozók. Főként az ő munkájuknak köszönhetően, még '95-ben, alig fél év csúszással megjelent a Magic Carpet 2 (sajnos csak megismételni tudta az elöd felemás sikerét), és a Gene Wars (a Command and Conquer árnyékában szinte senki sem vette észre), majd a következő évben a Syndicate Wars (szolid siker), '97-ben pedig a Theme Hospital, amely végre hozta a régi Bullfrog-formát: ellenállhatatlan humorával és egyedi játékélményével újra áttörte a milliós eladási álomhatárt (mi az, hogy áttörte, máig is töri, a budget kategóriában ma, 2003-ban is Európa-szerte toplistás, Angliában pedig rekordtartó azzal, hogy 204. (!) hete szerepel a budget eladási top10-ben!). Mindeközben Peter teljes erőbedobással a minden idők legjobban várt játékának kikiáltott Dungeon Keeperen dolgozott. A kezdeti RPG-koncepció stratégiára változott, a játék pedig alakult, alakult, de csak nem akart elkészülni. '97 tavaszán, amikor a projekt már közel kétévnyi csúszást szedett össze, az EA végképp besokallt, és leállította a finanszírozást. Molyneux ismét ellentmondott a kiadó-óriásnak, átköltöztette a DK-csapatot a saját lakásába, a fejlesztés utolsó két hónapját a saját zsebéből fizetve fejezte be a játékot. Ebbe a két hónapba még belefért egy alapvető újratervezés, de az eredetileg tervezett online módot (ahol 500 játékos ostromolhatta volna egymás labirintusát) kénytelenek voltak kivágni. A legjobban várt játék hamar a legünnepeltebbé vált, a kritika fogadtatása elképesztő volt (máig csúcstartó a játékmagazinok 95%-os értékelési átlaga), a vásárlóké szintén: félmillió eladott példány egy hónap alatt (ez is rekord volt, míg a Diablo meg nem jelent), majd kétmillió körüli összeladás... így Molyneux végül dicsőségben úszva hagyhatta el a Bullfrogot és az EA-t, hogy legjobb embereit is magával csábítva új céget alapítson.

Az új szupercsapat megalakításakor Molyneux kínosan ügyelt arra, hogy a Bullfrog-történetből ismert



buktatókat elkerülje. Szigorúan egyprojektes kis csapat, 20, legfeljebb 25 fővel. Önfinanszírozás, a lehető legkevesebb függés a kiadótól (ami ironikus módon megint csak az Electronic Arts lett). A céget Webley éppen akkor elpusztult hörcsöge után Lionheadnek nevezték el (eredetileg Red Eye lett volna a név, de az utolsó pillanatban kiderült, hogy ez már foglalt). A megalapításától kezdve a sajtó és a játékosok figyelmének középpontjában álló csapat mielőtt az első játékba belefogott volna, fél évig csak a különféle programozási eszközöket, toolokat és magát az engine-t készítette. Három játékötlet állt sokáig versenyben: Hassabis már akkor a Republic „forradalom-szimulátorának" ötletét erőltette, Webley egy börtönből szökdösős játékot képzelt el, de végül Molyneux „gyermeke", a Black and White került ki győztesen az ötletversenyből, amely nagyjából a Populous alapjain nyugvó, rengeteg új ötlettel megtűzdelt újabb istenjáték volt. '98 Valentin-napján Peter legépelte a játék kódjának első sorát, és megkezdődött az újabb Molyneux-játékfejlesztő maraton. A '99-es E3-on már a Dungeon Keeperen is túltevő rajongás várta a félkész játékot, a mindent ütő grafikát, az elképesztő AI-t, az újszerű irányítást (a DK 280 ikonja után egy gyakorlatilag interface nélküli játék!), a hihetetlen engine-t, a játékos kezébe adott korlátlan szabadságot. Egyet nem értett senki: hogy ez miről is fog szólni , mit is kell majd benne csinálni. A totális szabadságra, a világszimulációra való törekvés kis híján megölte a játékot, hónapokat szívott a csapat a sztori, a küldetések megvalósításával, a mentés-töltés funkcióval, a multiplayerrel, nem is szólva a játék alapvető filozófiájának (a játékos „jó", illetve „gonosz" cselekedeteire való reagálás) megvalósításáról. Késhegyre menő viták folytak arról, hogy vajon gonosz cselekedet-e állatokat ölni a húsukért, hogy egyáltalán mi a jó és mi a gonosz. Tiszta szerencse, hogy az AI fő programozója, Richard Evans filozófiai doktorátust szerzett Cambridge-ben, nélküle a lionheades srácok talán máig a vegetarianizmusról vitáznának munka helyett... Hasonló elvi nézeteltérések miatt változtatták meg az eredetileg embernek szánt titánokat hatalmas állatokra: a pofozkodással és simogatással történő nevelés egy állatnál elmegy, de amikor mondjuk egy kislányt kell megütnie a játékosnak, mindjárt más a helyzet. Rengeteg kidobott és újra kezdett munka után 2000 közepére úgy tűnt, a játék a kész állapothoz kezd közelíteni. Jellemző a program nagyságára, hogy az alfa verzió elfogadásához a kiadó egy kérdőívet küldött, amelyen több mint 10000 kérdés várta, hogy beikszeljék az „igen, működik" választ... Az eredetileg a kiadás dátumának szánt napon, szeptember 23-án elkezdődött a belső tesztelés rémálma. Itt ütött vissza igazán a játékos kezébe adott szabadság: elképesztő mennyiségű apró és nagyobb programhiba, beállításbeli gubanc adódott ebből, a multiplayerről nem is beszélve – ennek léte egyébként egészen 2000 decemberéig kérdéses volt. Három hónapos hősies hajtás után, Karácsony előtt két nappal végül sikerült leadni a késznek minősített játékot, és a Lionhead ajtajára két hétre kitehették a „szabadság miatt zárva" táblát. Újév napján jött a feketeleves: az EA teszterei további 3000 (!) hibát találtak a programban (ezt persze lehet úgy is nézni, hogy a 2,5 millió soros programban egész jó arány). Az utolsó ismert bugot végül február 22-én hajnalban sikerült kivégezni, és a Black and White több mint 3 év munka és 6 millió dollárnyi költség után kikerülhetett a boltok polcaira. Mit mondjak, vegyes fogadtatásra lelt. A világ egyik fele túláradó örömmel lelkendezett, a másik fele nem tudta mire vélni a játékot, és a világ leghülyébb tamagocsijának kiáltotta ki (az imént említett „egyik fél" azért gondoskodott a másfélmillió eladott példányról).

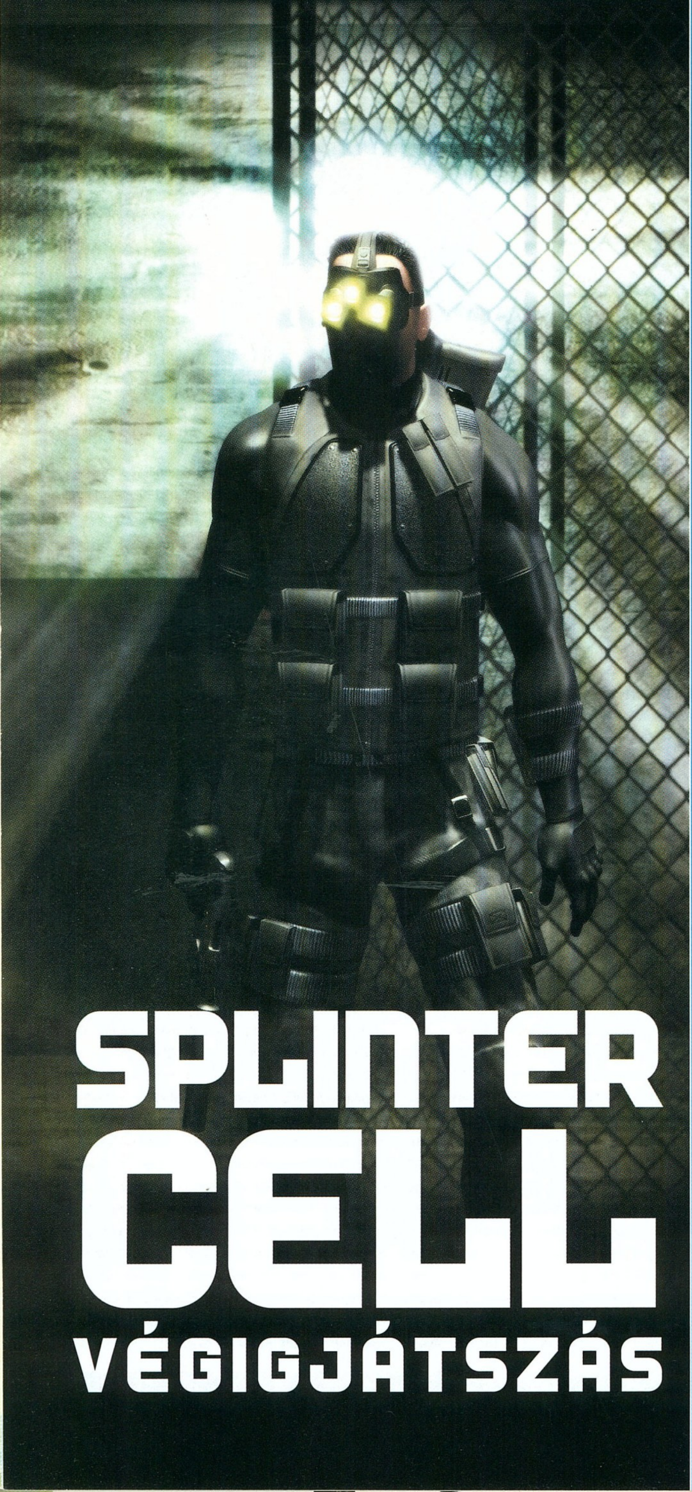
A Lionhead legújabb kori – Black and White utáni – történelme kísérteties hasonlóságot mutat a Bullfrog 8-10 évvel ezelőtti helyzetéhez. A cég két önálló csapatot von a szárnyai alá, akik az Xboxos Fable-t és BC-t készítik Molyneux aktív közreműködésével, emellett gőzerővel zajlik a Black and White 2 fejlesztése, továbbá ott van a Theme-sorozat szellemében készülő filmstúdió-szimulátor, a The Movies, a Black and White Next Generation konzolokra, és a nagy titok, a Dimitri kódnév alatt futó játék, amelyről Molyneux egyszer azt találta mondani, hogy ez lesz az első játéka, amelyikben nincsenek kicsi emberkék... Reméljük, hősünk valóban tanult a Bullfrog esetéből, és nem aprózza el magát ismét – mindenesetre a legutóbbi Lionhead-játék, a B&W kiegészítő Creature Isle óta már több mint egy év eltelt, és ha a szokásos Molyneux-tempóval számolunk, úgy jövő ősszel várható megint valami nagyon nagy durranás. **HANCU**

REJTVÉNY

Legutóbbi számunk rejtvényében arra kerestük a választ, honnan ered Graeme Devine netes játékokban használt beceneve, a „Zaphod". Nos, a válasz egyszerű: a sci-fi rajongó Graeme a Galaxis Útikalauz Stopposoknak hősétől, Zaphod Beeblebroxtól kölcsönözte a nevet.

E havi rejtvényünk minden eddiginél könnyebb lesz: hogy hívják Peter Molyneux macskáját? Khm, izé, mentőkérdés: Mi volt a Populous eredeti címe? És még egy ráadás: ki volt az a híres politikus, aki '97 júniusában egy beszédében Molyneux-t a brit kreativitás és innováció követendő mintaképének nevezte? Nem muszáj minden kérdésre válaszolni, de minél többre tudod a helyes választ, annál nagyobb eséllyel nyersz!

Végül az eredményhirdetés a két hónappal ezelőtti kérdéssel (Melyek volt az Electronic Arts első kiadott játékai anno '83-ban: az Archon és a Pinball Construction Kit): a szerencsés nyertes Kis Péter, aki egy Haegemonia könyvvel lett gazdagabb, gratulálunk, csak így tovább!



SPLINTER CELL

VÉGIGJÁTSZÁS

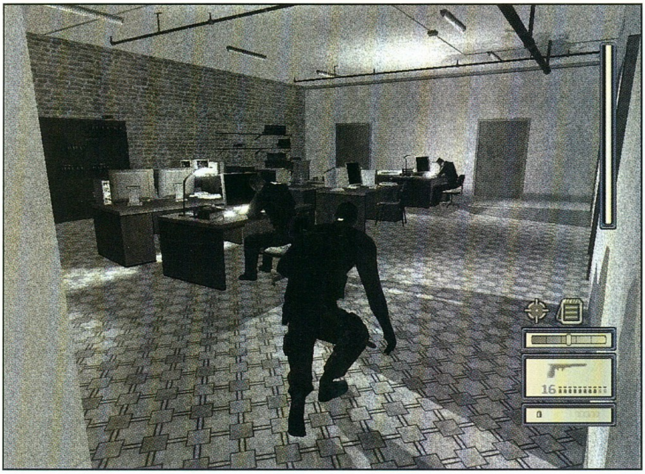
ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK.

- A legfontosabb tanács, vagy inkább alapelv: a leütött vagy megölt emberek hulláját kivétel nélkül MINDIG vigyük sötét helyre! Sajnos nem túl valósághűen elég, ha sötét utca vagy szoba közepén hagyjuk a holttestet, még akkor is, ha az adott helyen szinte hasra esne benne bármelyik arra járó őr, viszont ha a legeldugottabb, de kissé világosabb helyszínen hagyjuk, biztosak lehetünk benne, hogy ha még mindenkit ki is iktattunk, akkor is az „elméleti őrjárat" rá fog találni a hullára, ha a pálya egy bizonyos szakaszán túlhaladunk. Ez magyarázat lehet a látszólag semmiből nyakunkba zúduló riadókra. A végigjátszásban sose írtam, de a leütés MINDIG azt jelenti, hogy rejtsük is el utána félholt delikvenst!
- A kamerák a NOLF-ben tapasztalttól kicsit eltérően működnek. Ha észrevesznek egy surranó árnyékot - minket -, miközben fókuszálnak, alig egy másodpercünk van, hogy kikerüljünk látóterükből, különben nyakunkba kapunk egy szép kis riadót. Kilövésük viszont nem tűnik fel a kamerafigyelőnek, sőt az se, ha roppant gyanús módon minden fény megszűnik körülöttük - ez sem túl valósághű, de helyenként esetleg érdemes kihasználni.
-A jól képzett őrök a halk lopakodást is meghallják, de a legjobban nyikorgó ajtónyitás-hangot is teljesen figyelmen kívül hagyják, még akkor is, ha semmilyen társuk sincs a környéken! Ennek ellenére úgy gondolom, a titkos ügynökök SOHA nem nyitnak be csak úgy ismeretlen szobába, előtte a kábel segítségével mindig kémleljük ki a helyiséget - ezt sem jeleztem külön a végigjátszásban.
- Szintén nagyon furcsa, hogy az őrök ugyan a fényviszony-változásra legtöbbször idegesen reagálnak, de ha egyik őrjáratozó társuk, akivel eddig minden fél percben találkoztak, csak úgy hirtelen felszívódik, az egyáltalán nem tűnik fel nekik!

A felsorolt kisebb játékhiányosságokat szerintem bűn kihasználni. Ezt a programot úgy érdemes játszani, mintha, tényleg mi lennénk Amerika legmegbízhatóbb titkos ügynökei, ellenfeleink pedig hús-vér terroristák.

A grafika és a hanghatások olyan kiemelkedők, hogy iszonyú könnyű beleélni magunkat a helyzetbe, és megfeledkezni arról, hogy csak monitor előtt ülünk, főleg ha csupán autosave-et használunk - én ezt ajánlom, mert mivel konzolátiratról van szó, PC-n még nehéz fokozaton is kicsit túl könnyű lett.

A két fokozat között egyébként tapasztalatom szerint annyi mindössze a különbség, hogy hardon az őrök jóval pontosabban lőnek, és nagyobbat sebeznek, egyébként minden és mindenki ugyanott található, mint normal nehézségi szinten. Akkor vágjunk is bele!







ELSŐ KÜLDETÉS – A RENDŐRKAPITÁNYSÁG. A 2004-es év közepén a közhangulat kezdett egyre forróbbá válni Grúziában. Öngyilkos merénylők meggyilkolták a grúz miniszterelnököt, októberben pedig az államcsínnyel hatalomra jutott Nikoladze kabinetjébe sikeresen beépült CIA titkos ügynök, Alison Madison tűnt el nyomtalanul. A keresésére indult Robert Blustein CIA ügynökkel szintén végleg megszakadt a kapcsolat, így végső megoldásként engem küldtek a helyszínre, hogy kiderítsem, mi húzódik a háttérben.

Az ereszcsatorna segítségével feljutottam az informátorommal való találkozóhelyként megjelölt lakóház melletti épületre, majd némi kúszás után a két ház közötti vezetéken becsúsztam a gyanús módon kigyulladt épületbe. Anne sikeresen beirányított egy éppen összeomló szobába, csak lélekjelenlétemnek köszönhettem, hogy nem váltam a tűz martalékává. Az égő szobákon át végül feljutottam az emeletre, ahol rátaláltam haldokló informátoromra. Csak anynyit sikerült megtudnom tőle, mielőtt jobblétre szenderült, hogy Blustein ügynök valami nagyon fontos információ birtokába jutott, eltűnése valószínűleg ennek köszönhető. Új feladatként meg kellett találnom az eltűnt ügynök információs egységét, amely talán fényt derít az ügyre - bérelt apartmanja szerencsére nem volt messze. Úgy tűnik, nem csak én érdeklődtem Blustein lakása iránt: egy előtte posztoló fegyveres férfi épp arról beszélt valakivel, hogy most forgatták fel a lakását. Kicsit elkéstem, de talán én találok bent olyat, ami nekik elkerülte a figyelmüket. Mindenesetre miután kihallgattam az őrt, mögé lopakodtam, és egyetlen csapással leütöttem, a lakásból kilépő gyanútlan társát pedig fejlövéssel, hangtalanul leterítettem. A feldúlt lakásban megakadt a szemem a hátsó szobában található furcsa képen. Odébb csúsztattam, és megtaláltam mögötte Blustein ügynök jelentését, melyből megtudtam az erkélyre vezető szoba kódját is (091772). Az erkélyről az átlógó drót segítségével átcsúsztam a szomszéd ház tetejére, majd főnököm engedélyével leereszkedtem az utca szintjére. A sikátorban posztoló enyhén korrupt zsaruk épp egy csövessel voltak elfoglalva, így beszélgetésük közben halkan elosonhattam mellettük. A következő utcában több emeleten tartózkodó őrre is ügyelnem kellett, így szisztematikusan kiiktattam az itt található villanyégőket teljes sötétségbe borítva az egész előttem álló terepet. A sötétben lapulva megvártam, míg a megzavarodott őrök megnyugszanak, majd végigosontam a sikátoron, a végén pedig óvatosan felmásztam a nyikorgó lépcsőn. Egy térre jutottam, amelynek végét fémkapu zárta el. Az egyik terasz alatt beugróra lettem figyelmes, ahol a komputerterminál segítségével kinyitottam a csikorogva engedelmeskedő kaput. Továbbra is úgy mozogva, hogy az emeleten posztoló ember észre ne vegyen, továbbsiettem. Árnyékokban ügyesen osonva elkerültem az utcán kóborló és az ablakból figyelő őröket, az utca végén posztoló mukit pedig halkan leütöttem. A rendőrőrsöt magas kerítés védte, de egy konténer és egy duplaugrás segítségével könnyedén bejutottam az udvarára.

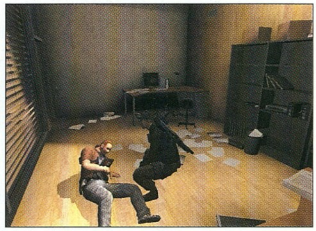
A terminálból szerencsére megtudtam a cellákhoz vezető ajtó számkódját (5929), így a posztoló őrt elkerülve halkan beosontam. Amíg háttal állt, besettenkedtem a szobába, és mikor elhagyta a helyiséget, információ reményében gyorsan átkutattam a komputert. A szomszéd szobában tevékenykedő szakácsot gyakorlott mozdulatokkal elkaptam, és pisztolyom enyhe rábeszélőképességével kifaggattam. Megtudtam, hogy az általam keresett két ügynököt megölték, földi maradványaikat pedig pont a mellettünk található hullaházban tartják. Pisztolyom agyával „megköszöntem" a kiábrándító információkat. A szomszédos hullaházba valami túlbuzgó, biztonságért felelős szakember kamerát helyezett el - mint utóbb kiderült, ennek köszönhettem, hogy folytathattam nyomozásom. Miután megbizonyosodtam a két ügynök haláláról - még a fejükbe épített mikrochipeket is eltávolították -, főnököm, Lambert tanácsára az emelet felé vettem utamat, hogy a felvétel-archívumban visszakeressük, kinek a műve a két ügynök megcsonkítása. Szerencsémre a belépő panaszkodó kliens épp elterelte a portás figyelmét, így a falhoz lapulva figyelemfelkeltés nélkül érhettem el az irodákhoz vezető ajtót. A két dolgozó rendőr mögött ellopódzva, a jobbra nyíló második ajtót kinyitva elsötétített szobába jutottam, amelyet a központi számítógéphez tartozó

> GRAFIKAI- ÉS HANGPROBLÉMÁK

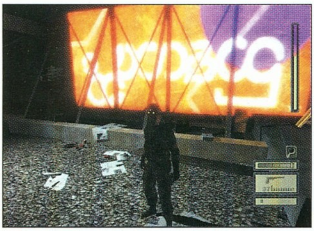
Több videokártya-tulajdonos panaszkodott, hogy a játékban a textúrák villognak néhol. Ennek megoldása nagyon egyszerű: telepítsük fel a CD-mellékleten megtalálható 1.1-es hivatalos patch-et - csak tiszta verzióval működik. Jobban idegesítő viszont - szintén csak nem behatárolható, milyen gépeken -, hogy egyes esetekben lövés után folyamatos, hangos sercegés kezdődik, ami csak a játék újraindításával szűnik meg.

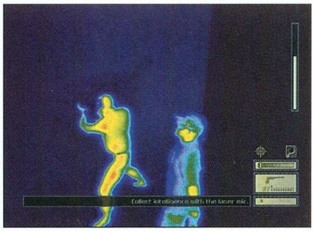
Ennek kijavítására először érdemes a játék menüjében csökkenteni a hangminőséget, ha ez nem vezet megoldáshoz, akkor pedig a Windows futtatás menüjébe gépeljük be, hogy „dxdiag", majd a megjelenő ablakban válasszuk a Hang menüpontot, és itt vegyük vissza a hardveres gyorsítást maximumról standardre. Ez szinte mindig eredményre vezet, de ha nem, akkor érdemes megpróbálnunk legkisebb felbontásban futtatnunk a játékot.









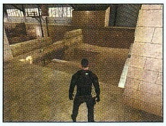




egyik monitor függönyön átszűrődő vibráló fényei tettek misztikussá. Megszabadítva a Windows-hibaüzenetekkel való küzdelmétől leütöttem a dolgozó rendőrt, és magam léptem a számítógéphez. Visszanézve az adatbankot Anne megtalálta, kinek a műve a hullaházban látott incidens. Egy Grinko nevű fickó járt náluk, akinek még a rendszámát is sikerült megtudnunk. Nem volt több elintéznivalóm: ugyanarra, amerről jöttem, visszaosontam a földszintre, és a várótermen keresztül elhagytam az épületet.

MÁSODIK KÜLDETÉS – A VÉDELMI MINISZTÉRIUM. Az azonosított rendszámot viselő autót ügynökségünk a védelmi minisztérium parkolójában találta meg, így ez lett bevetésem következő helyszíne. A tetőről kötél segítségével óvatosan leereszkedtem az egyik nyitott ablakig, és csendben beugrottam. Leütöttem a szobában posztoló őrt vigyázva, hogy a felszerelt kamera észre ne vegyen, majd kicsusszantam a folyosóra. Árnyékból árnyékba haladva a két posztoló őrnek esélye sem volt észrevennie, így jutottam ki a balról nyíló fémlépcsőhöz. Először felfele vettem az irányt, a lépcső tetején ugyanis egy egészségügyi doboz várt rám, a pallókon óvatosan felkapaszkodva pedig repeta ugyanebből, továbbá egy zárnyitó. A parkolóházba vezető utamat több biztonsági kamera próbálta megnehezíteni, de miután kilőttem a törékeny villanykörtéket, nem vehettek észre. Mint mindig, az autótárolóban is folyamatosan a fal melletti árnyékban osontam, így az itt felállított kamerák sem vettek észre, és halálos csendben juthattam el a megadott rendszámmal megjelölt kocsiig, amelynek vezetője éppen kisdolgát végezte. A csobogástól még a szokásosnál is esélytelenebb volt, hogy meghallja közeledésemet, így hamarosan barátságos csevegésbe kezdtünk. A szerencsétlen sofőr csak annyit tudott, hogy Grinko egy Messa nevű számítógépzsenivel fog találkozni az épületben, így új feladatom az ő beszélgetésük kihallgatása lett. Visszasiettem az emeletre a már megismert úton - a feljárót vigyázó őrt elegáns üvegdobással elküldtem nyomozni a garázs másik irányába -, majd a folyosón ártalmatlanná tettem az öltönyös fickót, és beslisszoltam a jobbról nyíló irodába. Azonnal felfigyeltem a biztonsági kamera jellegzetes zajára, így hamar teljes sötétségbe borítottam a szobát a jobbra talált villanykapcsolóval. Miután ellenőriztem a számítógépeket, az erkélyről az esőelvezetőbe kapaszkodva végigkúsztam a fal mentén, majd beugrottam a konyhába. Mint kiderült, a két szakács éppen köpedékleves elkészítésével volt elfoglalva, de ez azért annyira nem kötötte le őket, hogy elsurranhassak mellettük, így apró csörömpölést csaptam a konyha hátuljában, majd kislisszoltam a szabadon hagyott bejáraton. A nagy termet összesen négy őr vigyázta, szerencsémre egymásra nem figyeltek, így óvatosan egyenként ártalmatlanná (nem magamévá!) tettem őket - ebben a helyzetben ez tűnt a legbiztonságosabb megoldásnak. Az előcsarnok számítógépének átvizsgálása után egy magas rangú tiszt jött le az emeletről, akinek segítségével bejuthattam az udvarra nyíló terembe - ennek megfelelően, mikor a komputernél ült, mögé lopóztam, majd odakényszeríttetem a retinaszkennerhez. Pont időben érkeztem meg az udvarra: Grinko és Masse éppen akkor szállt be a liftbe, így a távmikrofon segítségével lehallgathattam beszélgetésüket, amiből kiderült, hogy a grúzok valami nagyon nagy dologra készülnek, és erre a bizonyíték Nikoladze számítógépében van. Ezzel meg is volt új küldetéscélom. Hirtelen azonban három erősen felfegyverzett őr rontott be az udvarra, és pásztázni kezdte a kertet. Lélekjelenlétemet megőrizve csendben maradtam, majd óvatosan a szemben lévő, kúszónövénnyel takart rácslécezethez surrantam, és bemásztam az első emeletre.

> EASTER EGG



A Splinter Cell sem maradhatott titkos felfedeznivaló nélkül. A gyakorlópálya legelején, közvetlenül miután rápillantottunk a négy lámpára, jobbra a falon egy különleges kettősugrás segítségével feljuthatunk a rámpára, az itt talált ajtó mögött pedig egy zárnyitóval lehetünk gazdagabbak. Ezt az első gyakorlópálya végén található zárt ajtón alkalmazva megszerezhetjük a pálya eleji figyelőszobát nyitó számkombinációt (5656), ahova szintén egy kettősugrással juthatunk fel. Vesződségünk jutalmaként a csendes szobában elbeszélgethetünk későbbi küldetéseink koordinátorával, a bájos Anne Grimsdottirral, de akár ki is rúgathatjuk magunkat, ha barbár módon kezet emelünk rá.



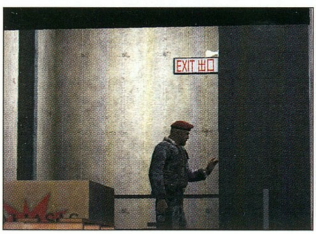
Itt egy liftajtó fogadott, amely fölött az egyre csökkenő számok egyértelművé tették, hogy nagyon gyorsan kámforrá kell válnom, mert jön valaki. Még épp időben menekültem be az akna melletti karbantartó-helyiségbe, mert épphogy csak becsukódott mögöttem az ajtó, mikor két marcona őr lépett elő a liftből. Az ajtó alatt kicsúsztatott optikai kábelem segítségével folyamatosan nyomon követtem lépteiket, majd mikor tőlem a legtávolabb voltak, átosontam a liftbe. Fent két számzáras üvegajtó fogadott, a középen lévő irodát viszont ki tudtam nyitni zárnyitóm segítségével. A számítógép feletti szellőzőre lettem figyelmes, így felkapaszkodtam, és miután kicsit elgyönyörködtem a rádióból áthallatszó Brahms Magyar táncok művében, az üvegajtó másik oldalán értem földet. Kilőttem a fényeket, majd beosontam a szűk WC-s néni-szobába, ahonnan egy létra vezetett a tetőre. Ugyanúgy, mint küldetésem legelején, felerősített kötél segítségével leereszkedtem az épület oldalán, így pont az üveggfallal szegélyezett irodához jutottam. Innen biztos nem számítottak rám! Egyetlen jól célzott lövéssel leterítettem a bent strázsáló őrt, majd a számítógéphez léptem. Fischer nem hitt a szemének, annyi hihetetlen adatott talált Grúzia tervezett és már végrehajtott terveiről. Még nem fejeztem be teljesen az adatátvitelt, mikor közeledő őrök hangjára lettem figyelmes. Az olyan különlegesen képzett kommandósoknak, mint én, nem okozott volna gondot leteríteni leoltott lámpa mellett akár egy fél hadsereget sem, de inkább az elegánsabb megoldást választottam. Kiugrottam az ablakon, és újhegyeim végével megkapaszkodtam az épület külső falához simulva. A berontó kommandósok nem tudták elképzelni, hová tűntem, így hamar elhagyták az irodát, én pedig folytathattam a számítógépben való kutatásomat. Hamar befejeztem dolgomat, így egyetlen feladatom a menekülés maradt. A tetőn keresztül a lépcsőház mellett leereszkedtem egy hosszú vezetéken a garázsba, majd elhagytam a bevetés helyszínét.

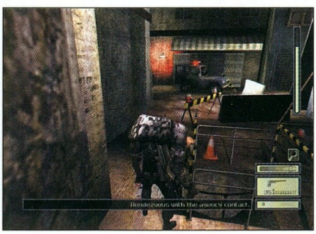
HARMADIK KÜLDETÉS - AZ OLAJFÚRÓ TORONY. A számítógépen talált adatok kétségbevonhatatlanul bebizonyították, hogy Grúzia az olajban gazdag Azerbajdzsán lerohanását tervezte, és ennek érdekében már több katonai tábort is létrehozott az ország területén - mindezt pedig sikerült eddig teljes titokban tartania. Miután az adatok napvilágra kerültek, az USA és a NATO az azonnali katonai beavatkozás mellett döntött, és minimális veszteségek árán semlegesítették a megszállásra készülő erőket. Nikoladzének nemzetközi bíróság előtt kellett volna felelnie tetteiért, de nem meglepő módon, az eseményekkel egy időben eltűnt. Kémeink szerint az agresszor vezető az egyik Karib-tengeri bázisán található olajfúró toronnyal folytatott nagy fontosságú kommunikációt, így következő feladatom eme információk megszerzése volt.

A szűk deszkákon és csöveken való óvatos kúszás és ugrálás nem okozhatott gondot egy olyan macskaügyességű ügynöknek, mint én, így a detonáció után sikeresen behuppantam a kirobbantott vastag vezetéken keletkezett lyukba, és bejutottam az olajfúró toronyba. Épp akkor érkezett meg a technikus, aki a kommunikációért volt felelős. Előbújtam rejtekhelyemről, majd felkapaszkodtam a jobb oldalon húzódó létrán. Egy őr posztolt a vasszerkezet túloldalán, így hát átmásztam őt üdvözölni: a szekrényféleség felett található csövön óvatosan végigkúsztam, majd mikor a gyanútlan katona fölé értem, rávetettem magam. Biztonságos távolságban követtem a technikust és az őt kísérő kis csapatot, amiben a két bejárat előtt posztoló őr sem tudott megakadályozni: mivel siettem, ők egy-egy fejlövéssel lettek gazdagabbak. Apró műszaki hiba miatt az eszkort hirtelen irányt változtatott, és egy másik útvonalon vonult be a számítógépterembe. Az égő vezetékek és berendezések mellett épp el tudtam menni anélkül, hogy a lángok bele kaptak volna ruhámba, majd a hőmérsékletváltozás miatt kitörő ablaküveg helyén becsúsztam a szobába, ahol az őr épp a berendezés megsemmisítésével volt elfoglalva. Miután semlegesítettem, a menekülő információszállító után eredtem, amiben hatalmas segítségemre volt, hogy az időközben megkezdődött NATO bombázások megsemmisítették a menekülő helikopterét is. Az alsó szint fele vette az irányt, ahova én is követtem, miután rárobbantottam a benzinnel töltött hordót a fent kémlelő őrökre, további kettőt pedig fejlövéssel tettem ártalmatlanná. Lent újabb robbanások határozták meg útirányomat, de végül megpillantottam a móló felé menekülő informátort. Hosszú futás után utolértem, kifaggattam, és elvettem tőle a kulcsfontosságúnak hitt aktatáskáját.

NEGYEDIK KÜLDETÉS - A CIA KÖZPONT. A megszerzett adatok ugyan jórészt haszontalannak bizonyultak, de egyértelművé tették, hogy Grúziának beépített embere van az ügynökségnél! Egy ilyen kényes információ pontos felderítésére ismét csak nem találhattak volna jobb embert nálam. Következő bevetésem helyszíne a CIA főhadiszállása volt, aminél fogva ebben a küldetésben egyetlen embert sem ölhettem meg, és összesen három riadó volt engedélyezve!

A szellőzőrendszer időszakos leállását használtam ki az épületbe való bejutásra. A központ bal oldalán található elkerített résznél a drótkerítés nem volt teljes, így a túlsó oldalra átmászva felkúszhattam a szellőzőrendszerig, ahol egy fémlemezt félretolva már bent is voltam az épületben. Az itt posztoló technikust és kamerát kikerülve a fémlépcső felé vettem az irányomat. Vigyáznom kellett, mert a tetején egy nehezen kiszúrható őr posztolt: pontosan akkor kellett felosonnom a lépcsőn, amikor az ellenkező irányba kémlelt. Végül egy jól irányzott bénító tarkóütéssel kivontam a forgalomból, majd a következő folyosón átvizsgáltam a jobb felől nyíló







irodát, minek eredményeképpen némi bénító lőszerrel lettem gazdagabb, a másik ajtón kábelem segítségével kikémlelve pedig megbizonyosodtam, hogy arra kell továbbmennem - lehetőleg anélkül, hogy erre felhívjam a kinti három őr figyelmét. Őrjáratozásukat alaposan tanulmányoztam, majd a megfelelő pillanatban kislisszoltam, és a jobb kéz fele található lift fele vettem utamat. Végig a falhoz lapulva a lift mellett álldogáló álmos őr felé indultam, majd mikor a telefonáló ügynök elhagyta a termet, egy eldobott sörösdobozzal eltereltem a figyelmét, ezzel egy időben pedig megragadtam hátulról. Jó éjszakát kívántam neki, majd az emeleten folytattam tovább kutatásomat. Először a jobbra nyíló, épp üresen maradó szobát vettem szemügyre - mely fáradozásomért egy számkód lett jutalmam -, majd a kettéágazó folyosó bal végét vizsgáltam meg. Leütöttem az itt posztoló őrt, átkutattam a szomszéd helyiséget, majd a folyosó másik elágazása felé settenkedtem. A számzáras ajtót szerencsétlenségemre hárman is vigyázták, és még a nyitókombináció sem volt a birtokomban. A biztonság kedvéért mindhárom őrt kényszerpihenőre küldtem, minek jutalmaként egyiknél megtaláltam a továbbjutást jelentő számot. Ezt felhasználva (7687) a biztonsági szobába jutottam, majd innen a két ügynököt kikerülve a raktárhelyiségbe - az ide vezető ajtó nyitókódját az előtte lévő komputer fedte fel (110598). A szűk hely miatt nagyon nehéz lett volna a munkások mellett ellopakodnom, így célszerűnek láttam őket egyenként eltávolítani őket az utamból. Továbbmenve, a fenti félreeső helyiségben végre magamhoz vehettem fegyveremet - amelynek ezúttal csak a kábító lövedékeit használhattam -, majd tovább sompolyogva leütöttem előbb a telefonáló, majd az irodánál figyelő ügynököt, és beosontam küldetésem célhelyszínére, ahol hozzáférhettem a központi szerverhez. A jobbra található termen keresztül közelítettem meg a tetthelyet (2019), útközben pedig biztosítottam, hogy a két itt tartózkodó technikus ne zavarjon meg a munkámban.

A számítógép és Grim segítségével azonosítottam az adatkiszivárgás helyét az épületben: egy Doguherty nevű fickó irodájából eredt - adott is volt következő feladatom: megvizsgálni az itteni számítógépet. Arra, amerről jöttem, elhagytam a szerverszobát, majd az elsötétített irodák és a WC mellett ellopakodva egy fémdetektoros kapuhoz jutottam. A heves sípolást elkerülendő, inkább beugrottam a portás ablakán, ezt követően pedig a két mennyezeten figyelő kamerát figyelembe véve halkan, de nagyon gyorsan keresztülfutottam a tág termen, majd meglapultam az árnyékban. Megvártam, míg a járkáló őr és az üvegtábla mögötti krapek hátat fordít nekem, majd tovább osontam a lépcső felé. A számzáras ajtót kamera őrizte, így kilőttem a fényeket, és beütöttem a már korábban megszerzett kódot (110700). A bent telefonáló ember mellett elsurrantam, ugyanígy az automata géppuska mellett, és a liftet használva feljutottam az ötössel kezdődő irodák emeletére.

Az első elsötétített teremben két ügynök egy videofelvételt vizsgált épp, így elfoglaltságukat kihasználva a fal mentén elosonhattam mellettük. A következő helyiséggel szemben megláttam a keresett 508-as irodaszámot. Tulajdonosa épp most hagyta el, így gond nélkül átkutathattam. Grimnek nem sikerült időben kiderítenie a szivárgás mibenlétét, mivel hackerkedését észrevették, és lekapcsolták a rendszert, így nem maradt más lehetőség, mint az iroda használóját kifaggatni. Ez viszont hosszadalmas procedúrának ígérkezett, így következő kissé merész feladatom Dougherty elrablása lett, aki épp cigarettaszünetét készült kiélvezni. Nem volt olyan könnyű követnem, mert a folyosó végén egy páncélozott kamera és egy ügynök is őrködött, így inkább keresztülosontam a balról nyíló vetítőtermen, ahol épp előadás folyt. A fényeket gondosan elkerülve le kellett ütnöm az egyik ügynököt, aki pont a kivezető ajtó előtt foglalt helyet. Gyors cselekvésem folytán utolértem áldozatomat, aki, mivel egyelőre békén hagytam, kinyitotta nekem a kivezető számzáras ajtót - én pedig csendben beosontam mögötte. Nem volt többet szükségem rá - legalábbis olyan dologban, amihez szükséges, hogy eszméleténél legyen -, egy gyors tarkóütés, és nem volt kedve többet cigarettázni - már csak ki kellett jutnom a testtel valahogy. A közel egy mázsás súllyal nagyon korlátozott mozgásra voltam csak képes, így mielőtt lecipeltem volna a parkolóba, egytől-egyig kiiktattam mindegyik, az útvonalon őrjáratozó ügynököt - szám szerint öten hevertek sötét sarkokban akciózásom után - majd visszasiettem barátomhoz, és lecipeltem a furgonhoz.

> Magyarok a lopakodós játékokban

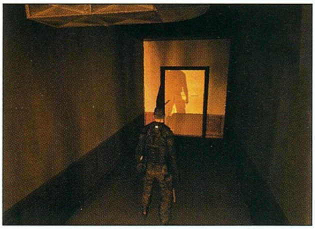
A mostanában megjelenő ilyesmi stílusú játékoknak valahogy mindig van magyar vonatkozása. A Hitman 2 fantasztikus zenéjét a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara és Kórusa játszotta fel a játékhoz, és több magyar programozó is részt vett elkészítésében. Valószínűleg a Splinter Cell készítői közt is van magyar származású, különben nehezen tudnám elképzelni, kinek az ötlete volt a kínai pályán a Magyar Fővárosi Csatornaművek által feliratozott csatornafedő elhelyezése. :P



















ÖTÖDIK KÜLDETÉS – A KALINATEK ÉPÜLET. Grim sikertelen kíváncsiskodásának köszönhetően a terroristák számára egyértelművé vált, hogy valaki kémkedik terveik után, így szisztematikusan elkezdtek megsemmisíteni minden eddigi tevékenységükről árulkodó bizonyítékot - beleértve saját volt társaikat is. Ez az embertelen bánásmód annyira feldühített, hogy ezúttal nem kegyelmeztem senkinek, és high-tech fegyverem segítségével intéztem el mindenkit - amúgy sem volt időm most lopakodásra. A holttestek eltüntetésével sem kellett bajlódnom egész megbízatásom során.

A parkolóház alsó és felső szintjén lévő őröket megsoroztam SC-20-asommal, majd az egészségügyi csomagokat magamhoz véve kimásztam az ablakon, és egy dróton átcsúsztam a szomszédos épület melletti konténerre. Egy nagy ugrással máris az épület félreeső részén voltam, ahonnan kötél segítségével leereszkedtem az üvegmennyezetre. Szétlőttem az egyik üvegtáblát, és lehuppantam a folyosóra, ahol a járkáló rosszfiút megismertettem a modern fegyverek roncsoló képességével. Szerencsémre megtaláltam nála a számzáras ajtó nyitókódját, amelynek felhasználása után (97531) némi lőszerrel lehettem gazdagabb, no meg az út biztonságosabb folytatásával. A szilánkok nyikorgását elkerülendő felkapaszkodtam a szobát átívelő póznára, majd bemásztam a szellőzőnyílásba. Az akvárium elé érve épp három őr rontott be a szemben található irodahelyiségbe, és randalírozni kezdett. Kettőt azonnal megöltem, mikor mesterlövész módjára kilőttem a jobb falra felerősített aknát, a harmadik pedig egy fejlövéssel lehetett gazdagabb. A lift kissé meghibásodott, csak nehezen vettem észre, hogy egy rés található az aknánál, ahova guggolva éppen be tudtam huppanni.

Lent ismét pusztító terroristákba akadtam, akiket szisztematikusan kiirtottam. Kettő épp akkor indult el, amikor odaérkeztem, ezekre halálos nyugalommal rárobbantottam az egyik közeli aknát. A bal oldali irodahelységben a falra szerelt aknák két túszt tartottak fogva. Miután ezeket végtelenül óvatosan hatástalanítottam, megtudtam, hogy a terroristák egy hatalmas bombát helyeztek el az irattárban, amely percek múlva az egész emeletet a semmivel fogja egyenlővé tenni. Szerencsére megtudtam tőlük az oda vezető ajtó kódját is, így miután kinyitottam (33575), nagy merészen végigrohantam az aknával teli irodahelységeken - mivel eléggé gyorsan futottam, mindig annyival mögöttem robbantak, hogy ne sebezzenek meg. Végül sikeresen hatástalanítottam a veszélyforrást, és folytathattam Ivan utáni kutatásomat az előadó felé. Az innen nyíló ajtó kódját még nem ismertem, így a pincehelyiség fele vettem lépteimet, miután hidegre tettem a két vigyázó őrt. A pincét sajnos kénytelen voltam összetrutyizni a terroristák maradványaival - ők kezdték! -, majd a kapcsolóval visszaállítottam az emelet energiaellátását. Időközben új rosszfiú érkezett az előadóba, akitől végre megtudtam az emeletre vezető ajtó nyitókódját (1250). Fent némi vérontás után találtam egy technikust, de ő sajnos nem az általam keresett Ivan volt. Miután bevittem a gyengélkedőbe, elárulta, hogy emberem valószínűleg az ötödik emeleten tartózkodik. Továbbmenve leütöttem a számítógéppel foglalatoskodó fazont, átvéve tőle a billentyűzetet pedig ki tudtam nyitni az emeletekre vezető ajtót. Néhány pontos fejlövéssel megtisztítottam ezt a szintet is, a WC-ből nyíló szellőzőn keresztül pedig végre megtaláltam emberemet, Ivant. Miután kiszedtem belőle a kódot, amelyikért jöttem - főnököm utasítása alapján itt kellett őt hagynom az FBI-nak -, egyetlen feladatom a kámforrá válás maradt. Ez a rutinfeladat ezúttal nem ment olyan zökkenőmentesen, mert az udvar csak úgy hemzsegett a hármasával őrjáratozó terroristáktól. Pontos gránátdobásokkal és fejlövésekkel igazi vérfürdőt rendeztem közöttük, és bár a küldetés végére nagyon fogytán voltam a munícióval, végül sikerült elérnem az értem küldött repülőgépet.

HATODIK KÜLDETÉS – A KÍNAI KÖVETSÉG. Az általam szerzett kód segítségével fény derült rá, hogy Nikoladze valószínűleg kommunikációt folytat a kínaiakkal országa katonai megsegítéséről. Mielőtt azonban ok nélkül kirobbantottuk volna a Harmadik Világháborút, biztos bizonyítékot kellett szereznem az ügyről. Szöges ellentétben előző megbízatásommal, most egyetlen halálos áldozatom sem lehetett!

A szomszédos sikátorban lévő két őr mögé nem volt nehéz odalopakodnom, egy-két utcai lámpa kilövése után hamarosan egy kuka mellett pihentek mindketten. Ahogy közeledtem a követség felé, úgy szaporodtak az őrjáratok is, de ezeket alapos útvonal-megfigyelés után mindig sikerült árnyékban settenkedve kikerülnöm, mígnem egy szélesebb térre értem, amelynek másik felén lejuthattam a csatornarendszerbe. Meglepetésemre még itt is vigyázó kínaiakra bukkantam, ráadásul ezúttal a sötétség sem jelenthetett teljes biztonságot, mivel ők fejre erősített lámpával voltak felszerelve. A csatorna kiugrásait kihasz-

nálva azonban végül nem okozott gondot a hátukba kerülni. Ahogy minden elcsendesedett, az őrjáratokhoz legközelebbi feljáratot nyitva találtam, így fellőttem egy kémlelő kamerát. Elővigyázatosságom nem volt hiábavaló: fent egy katona állt közvetlen a lejárat előtt, egy pedig folyamatosan fel-alá strázsált ugyanott, ezért a szokásosnál is halkabban és jobban időzítve másztam elő a csatornából, majd egyből az állványzathoz tartozó létrán folytattam az utamat a magasba. A recsegő-ropogó deszkákon át végül egy sötét, lerombolt szobába jutottam, ahonnan egyenes út vezetett a tetőre. Itt kellett találkoznom informátorommal, aki tájékoztatott, hogy egyetlen esélyem a követségre való bejutásra, ha kihasználom a furgon érkezésekor a kapunyitást. A fontos új információ birtokában leereszkedtem a fal mentén, majd az utcán folytattam settenkedésemet – az egyik, a többitől eltávolodó lámpás őrt túlbuzgósága miatt kénytelen voltam kényszerpihenőre küldeni. Az utca baloldali, kihalt épületének emeleti állványzatán lopództam tovább, a fenti utcát figyelő őr ártalmatlanná tételét követően elegánsan átcsúsztam a szomszédba a kifeszített drótón, majd befordultam a bal oldali sötét sikátorba. Az itteni veszélyesen figyelmes kínait akkor tudtam a legjobban elkapni, amikor épp lefelé jött a létrán. Ahogy továbbhaladtam, épp láttam megérkezni a teherautót, így kissé megszaporáztam lépteimet. Csak a kapu kinyitását használtam fel, nem próbáltam meg beugrani a furgonba, inkább a portás mellett surrantam el, amíg az este folyamán hetedszer is megvizsgálta ugyanazokat a papírokat. Odabent két őr, egy őrkutya és kiiktathatatlan világítás keserítette az életemet: az eb legbiztosabb elkerülésére a lelövés kínálkozott, aminek folyományaként gazdáját is el kellett csendesítenem – igaz, a kutya elvesztette volna szagnyomomat, miután belegázoltam az utca végén csordogáló csermelybe. A követség kertjéből megláttam az ablakban az egyik magas rangú tábornokot, aki épp telefonált. Távmikrofonomat felhasználva kihallgattam - kivel, ha nem Nikoladzéval beszélt volna! Folytattam lehallgatásukat a kocsiban is, ezzel megcáfolhatatlan bizonyítékot szereztem a grúzok kínai támogatottságáról, de más is kiderült: Nikoladze foglyul ejtett néhány amerikai katonát, akiket nyilvánosan ki akart végezni. Nem volt vesztegetni való időm, a két őrjáratozó mögött merészen átfutottam a követség másik oldalára, és az egyik helyen, ahol a drótakadály meg volt bontva, kiugrottam az utcára - csak tudnám, mért nem erre jöttem?

HETEDIK KÜLDETÉS – A VÁGÓHÍD. Amerikai honfitársaim élete múlott gyors közbeavatkozásomon, így ezúttal engedélyt kaptam gyilkolásra is - bár a holttesteket el kellett rejtenem, mert Lambert néhány riadó után lefújta volna az akciót.

Miután a lehető legnagyobb sötétségbe borítottam a külterületet, eltettem láb alól a három terroristát,



majd a belső udvar következett - amely, mint egy rádióadásból kiderült, teljesen el volt aknásítva. Először a távoli mesterlövészeket szedtem le szigorúan pontos fejlövésekkel, majd a hőérzékelő szemüvegem segítségével ellavíroztam az aknák közt úgy, hogy közben a fényszórók cikázását is elkerültem. Az udvar második felében nem tudtam a földön továbbjutni, így felmásztam az egyik alacsony dobozra, majd az ajtó helyett a jobbról nyíló szeméttároló felé indultam. Innen egy kettős ugrással máris a szellőzőben voltam, ahonnan az adástovábbítást szolgáló antennához jutottam. Bármilyen óvatosan is osontam, a vékony tetőn keresztül meghallották finom lépteimet, így végeznem kellett a két előrontó terroristával, majd az őket követő újabb kettővel is, miután deaktiváltam az antennát.

A szokásos holttesthurcolásos piszkos munka után benyitottam az épületbe, ahol először a lenti helyiségben magamhoz vettem a pittyegő akna mellől a gránátokat, majd a mellékhelyiségen keresztül megleptem az őrjáratozó rosszfiúkat. A folyosó végén lévő irodában kifaggattam a számítógép előtt ülő fazont, magamhoz vettem némi lőszerutánpótlást, majd behuppantam a szoba előtti nyitott szellőzőjáratba, hogy a magasból lephessem meg a katonákhoz igyekvő terroristákat - remekül alkalmaztam az imént felvett gránátot. A következő helyiségeket áthatolhatatlan füst tette számomra biztonságossá, hőérzékelőmön keresztül tökéletesen láttam, így meg tudtam lepni a vakon tapogatózó terroristákat - bár az automata gépfegyverekre nagyon kellett ügyelnem. A legutolsó szobában egy alig kivehető szellőzőjáratot vettem észre a földön, így megint csak ezt vettem igénybe továbbjutásomhoz, mely egy zsilip kinyitása után az istállóban folytatódott.

Itt megint csak kénytelen voltam mészárszéket rendezni - vagy az automata fegyvereket, vagy a sajátjaimat fordítva a terroristák ellen, míg végül a pajta végében megtaláltam az amerikai katonákat és a kínai diplomatákat, akik szerint Feirong tábornok nem Kínát, hanem saját érdekeit képviselte a Nikoladzével folytatott tárgyaláskor, és minderről a kínai kormány semmit sem tud. Közben érkezésem kitudódott, így minden épkézláb harcost a túszok és az én meggyilkolásomra küldtek, akik közt ott volt maga Grinko is. A katonákat védő gépfegyvert bekapcsolva hagytam, majd egyenként, pontos fejlövésekkel elintéztem az érkező mocskokat, köztük az álnok Grinkót is.

NYOLCADIK KÜLDETÉS – A KÍNAI KÖVETSÉG MÁSODSZOR. Meg kellett bizonyosodnom a kínai diplomaták állításáról, mely szerint csak és kizárólag Feriong tábornok felelős a grúzok és Nikoladze megsegítéséért -, ehhez viszont vissza kellett térnem a kínai követségre. Ezúttal az egyik itteni vendéglőn keresztül közelítettem meg a helyszínt, ugyanis az étterem konyhájának tetejéről szinte egyenes út vezetett a követségig. A villanyt lekapcsolva eltereltem a szakács figyelmét, majd csendben felmásztam az éléskamrába, ahonnan a lámpával is felszerelt őr elintézése után a követség falán kúszva folytathattam akciómat. Bent romboló őrökbe futottam, akiket gyorsan meg kellett állítanom, még mielőtt megsemmisítették volna a létfontosságú információkat. A szűk, kivilágított szobában a három felfegyverzett őr likvidálása hatalmas kihívást jelentett, de miután elrejtőztem a harmadik, nekem háttal álló terrorista mögötti, tőlem távolabbi árnyékban, az egész termet beláttam, így három rövid gyors sorozattal le tudtam teríteni az őröket. A számítógépből megtudtam, hogy Feirong kamionjai



nukleáris fegyvereket szállítanak, így útközben ezeket is meg kellett semmisítenem. A következő szobában posztolókat úgy igyekeztem lelőni, hogy lehetőleg a kamera látószögén kívül zuhanjanak el, viszont a továbbvezető folyosón lévő ajtó nyitókódját sehol sem találtam. Mivel azonban a hőmérséklet nagyon alacsony volt az épületben, az érkező őrök ujjai rövid ideig eléggé felmelegítették a megnyomott gombokat ahhoz, hogy utánuk gyorsan odasettenkedve a szerkezethez, hőérzékelőm segítségével lássam, melyik billentyűket is nyomták meg az imént, így közvetett módon megtudhattam az ajtónyitó kódot. A nagy teremben először ártalmatlanná tettem a jobboldali őrt és az önműködő gépfegyvert, majd a lépcsőn lévő automata fegyvereket elkerülése végett a polcról felkapaszkodva jutottam fel az emeletre. Az itt strázsálókat a géppuska kisebb átprogramozásával intéztem el, majd a zászlótartó rúd mögött átkúsztam a túloldalra. Épp középen voltam, mikor két ember érkezett a terembe. Mint kiderült, egyikük - aki szerencsétlenségemre ott maradt őrködni - rendelkezett az ajtónyitáshoz szükséges retinával, így őt élve kellett elkapnom. Bár a lehető legóvatosabban huppantam le mögé, így is meghallott, így villámgyorsan előkaptam fegyveremet, és egy finom kábító lövedéket lőttem a karjába, majd gyorsan háta mögé kerültem, és elkaptam a nyakánál fogva. Ily módon bejutottam a szobába, ahonnan a hátsó ablak félrecsúsztatásával tudtam továbbjutni az udvarra. A nagy területen számos őr kószált egymástól távol, ezeket elegáns fejlövésekkel távolítottam el utamból, majd a rövid csatornarész után bejutottam egy raktárhelyiségbe. Megvártam, amíg a katona kinyitja magának a számzáras ajtót, majd a már korábban is alkalmazott módon gyorsan odarohantam én is, hogy még lássam az ujjlenyomatokat. A következő nagy teremben két kamera és vagy három-négy terrorista is őrködött, utóbbiakat hátulról kézzel, előbbieket elölről golyóval ártalmatlanítottam. Ezek után felkapaszkodtam a dobozokon, és továbbkocogva végre megérkeztem a parkolóba, ahol a két kamion épp indulni készült. Egyetlen pontos lövéssel rájuk robbantottam a benzintárolót, majd a lenti csapóajtón keresztül a pincébe jutottam. A közelebbi őrt leütöttem, de a másodikra szükségem volt, hogy kinyissa számomra a számzáras ajtókat. Szerencsémre Feirong állítólagos öngyilkossági szándéka miatt a tábornokhoz hívták, így nekem csak a megfelelő távolságban követnem kellett őt. Végre szemtől-szemben találkozhattam a láthatóan erősen ittas állapotban lévő, éppen saját fejbelövésére készülő Feironggal. Mivel csak az ő segítségével férhettem hozzá a számítógép adataihoz, nem intéztem el egyből, inkább kilőttem az iroda világítását, majd csendben mögé lopództam, és elkaptam. A segítségével felfedett információk kétséget kizáróan bebizonyították, hogy a kínai kormánynak a legcsekélyebb köze sem volt Grúzia katonai megsegítéséhez, így a két nagyhatalom között ismét helyreállt a kapcsolat.

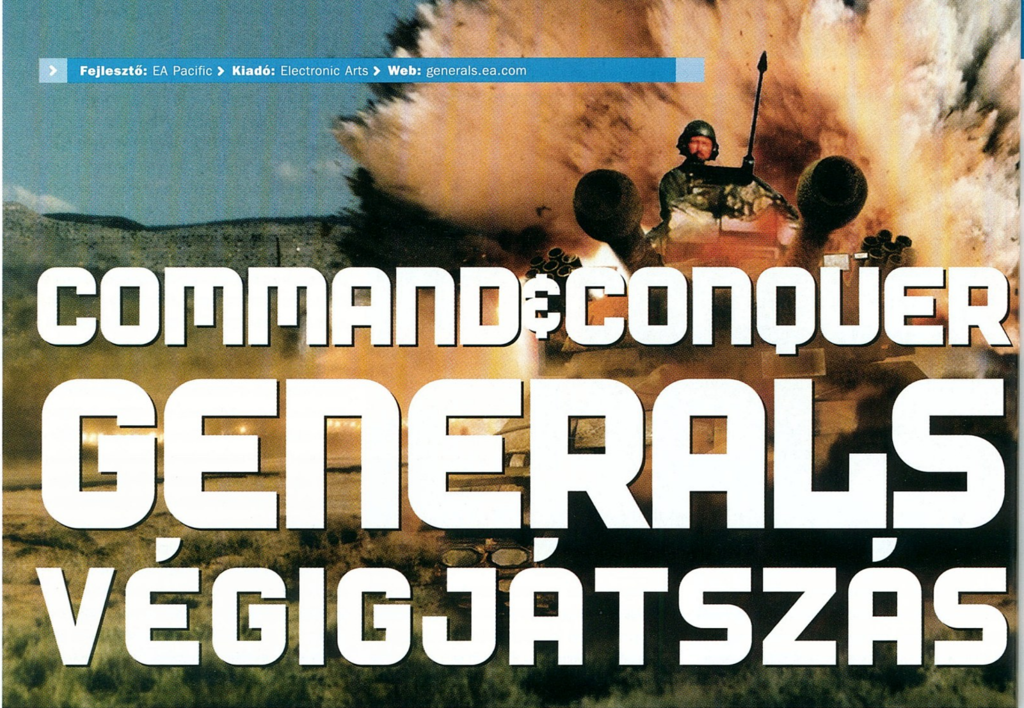
> BÓNUSZ VIDEÓ

Ha a játékban található valamennyi pályán az összes data sticket összegyűjtjük, befejezéskor hosszabb videóval lehetünk gazdagabbak. Ehhez persze a program alapkoncepciójával szöges ellentétben mindenkit le kell ütnünk, és minden számítógéphez hozzá kell férnünk.

KILENCEDIK KÜLDETÉS - AZ ELNÖKI PALOTA.

Nikoladze az ARK fedőnevű fegyverért megkockáztatta visszatérését a grúz elnöki palotába, ezzel a hibájával pedig alkalmat biztosított, hogy végképp megszabadítsam Amerikát az agresszor vezetőtől. A mély szakadék felett minden különleges ugrás- és mászástechnikámra szükség volt, hogy végre egy vízelvezetőhöz jussak, amelyen fel tudtam mászni az udvarra. Itt két kutyás járőr és egy mesterlövész vigyázta a rendet, mindegyiküket pontos fejlövésekkel tettem ártalmatlanná - az ebek ugyanis biztos szimatot fogtak volna. A következő terroristánál megtaláltam a kerti kapu nyitókódját (2126), majd bejutva a belső részre félretoltam a zárt kapu melletti csúsztatható ablakot, és már bent is voltam az épületben. A főteremben az egyik ajtót minden oldalról lézersugarak védték, azonban hamarosan bejött három őr, akik kikapcsolták egyiket, így mikor épp háttal álltak nekem, továbbsomfordálhattam a megnyílt úton. A lépcsőt szintén lézer védte, ennélfogva egy duplaugrással a korlátra szökkentem, így jutottam ki a főcsarnokba, amelyet valamilyen különleges katonai alakulat erői védtek. Velem persze nem versenyezhettek, ugyanúgy el tudtam őket intézni hátulról, mint akármilyen más katonákat, és még az emeleti ajtó nyitókódját is megtaláltam az egyiküknél (70021). A belső folyosót vagy öten őrizték, de a sötétítésnek köszönhetően nem okozott gondot elérnem Nikoladze balról, a kamera felől nyíló irodáját, ahol számítógépéből megtudtam, hogy az ARK nem más, mint egy különleges, aktatáska méretű nukleáris fegyver. Meg kellett szereznem, ehhez viszont élve kellett elkapnom Nikoladzét, a széf ugyanis csak az ő retinájára nyílott. A lézereket ismét ügyesen elkerülve visszalopakodtam a kamerával védett folyosóra, majd balra fordulva hamarosan elérkeztem a pincébe vezető utat védő számzáras ajtóhoz (66768). A liftet három marcona terrorista vigyázta. Igaz, nehezen, de be tudtam volna szállni anélkül is, hogy észrevegyenek, de én inkább a már bevált fejlövéses módszert alkalmaztam, akárcsak lent, ahol Nikoladze legmegbízhatóbb katonái kettesével rontottak rám. Elintézve őket a könyvtárban Nikoladze már nem tanúsított ellenállást, a kezeim közé került, de miközben kinyittattam vele a széfet, grúz katonák leptek meg. Miközben Nikoladzéval egyezkedtek, nem kockáztattam meg, hogy elfussak vagy fegyveremhez nyúljak, inkább megvártam, amíg némi külső segítség érkezik: a Lambert által okozott ideiglenes áramkimaradást kihasználva a teljes sötétségben előkaptam SC-20-asomat, és leterítettem a meglepett katonákat. Ezután Nikoladze után eredtem: egyetlen feladatom az ő megölése maradt. Az udvaron felmásztam a bal oldali teraszra, és miután ártalmatlanítottam az itteni őrt, és kinyitottam a zárt ajtót, mesterlövész módjára leterítettem a jobb felső szobában tartózkodó Nikoladzét, akinek szinte csak a feje búbját láttam. Az ideges rádióbeszélgetések megerősítették, hogy a volt grúz miniszter soha többet nem jelent fenyegetést se Amerikára, se senki másra a világon! ■ GREGS

Fejlesztő: EA Pacific > Kiadó: Electronic Arts > Web: generals.ea.com



COMMAND & CONQUER GENERALS VÉGIGJÁTSZÁS

MISSION 1 - OPERATION FINAL JUSTICE. A sérült tankokat javítsuk meg a harcmezőn, majd gyártsunk le 10 páncélöklös katonát. Ezeket pakoljuk be a humvee-kbe, majd derítsük fel Bagdad utcáit. A Scud Storm támadása után kutassuk át a város keleti felét, hat elfogott pilótát találunk egy fogolytáborban. Szabadítsuk ki, majd ültessük be őket a páncélautókba. Támadjuk meg a palota környékén lévő GLA erőket, majd a terep megtisztítása után nyomuljunk észak felé. Amennyiben pénzre van szükségünk, a város nyugati negyedében találunk négy semleges olajkutat, ezeket bátran foglaljuk el. Tovább haladva pénzesládákat is elrekvirálhatunk, inkább mi használjuk fel őket, mint a terroristák. A légierő támogatása mellett ostromoljuk meg a terroristák fő bázisát. Figyeljünk az épületek tövében elhelyezkedő benzineshordókra, ezeket szétlőve az épület rendszerint lángra lobban. A küldetés megnyeréséhez a terroristák Scud Stormját kell szétlőnünk (ügyeljünk a kiömlő vegyi anyagra, a közelben álló gyalogosokat azonnal kicsinálja).

Létezik egy másik, jóval gyorsabb stratégia is. Az első csata után gyártsunk le három Chinook helikoptert, ezekbe pakoljunk be három páncélost, három humvee-t, valamint hat rangert. A barakkban fejlesszük ki az épületelfoglalást, majd a főépületben lévő radar segítségével keressük meg a Scud Stormot (a várostól észak-keletre található). A rakétakilövő csak akkor lép működésbe, ha megközelítjük Bagdadot. A várost elkerülve vigyük a szállítóhelikoptereket a kilövőálláshoz. Ott a tankokat eresszük rá a stinger állásra, majd tisztítsuk meg a környéket az ellenséges erőktől. Amennyiben tiszta a terep, egyszerűen foglaljuk el a kilövőállást, és máris nyertünk.

MISSION 2 - OPERATION TREASURE HUNT. Fejlesszük ki a Paladin tankot, majd foglaljuk el a bázis északi részén lévő két olajkutat. Ne felejtsük ki a kórházat sem, ezt elfoglalva a terepen harcoló gyalogság automatikusan meggyógyul. Telepítsünk néhány patriot rakétát a bázis köré, ez elegendő lesz a GLA támadások visszaverésére. Szisztematikusan semmisítsük meg a térségben lévő GLA erőket, majd amint elérjük a harmadik szintet, képezzünk ki mesterlövészeket. Ezek segítségével a stinger állások veszteség nélkül kiiktathatók, de nagyszerűen működnek a feldühödött tömeggel szemben is. Szabadítsuk ki a két fogságba esett pilótát, majd rakjuk őket egy-egy Paladin tankba. A harmadik foglyot a terroristák déli bázisán tartják fogva. A mesterlövészekkel szedjük le a gyalogosokat, majd a tankokkal nyomuljunk be a bázisra. Pakoljuk fel a foglyot, majd vigyük vissza a bázisunkra. A terroristák még indítanak egy utolsó offenzívát, de az USA haditechnikájával szemben nincs esélyük.

MISSION 3 - OPERATION GUARDIAN ANGEL. A GLA hadseregnek sikerült csapdába csalnia egy amerikai különítményt, mely kénytelen menekülni a térségből. Minket bíztak meg azzal a feladattal, hogy fedezzük a visszavonulásukat. A küldetést akkor teljesítjük sikerrel, ha a biztonságba jutott egységek száma eléri a 100-at. A menekültáradat összesen húsz hullámon keresztül, nyomukban egyre erősödő GLA erőkkel érkezik. Ebben a küldetésben a főszerepet a Comanche harci helikopterek és a Patriot rakéták kapták. A lényeg az, hogy minél több helikoptert vezényeljünk arra a pontra, ahol az üldözők és az üldözöttek belépnek a térségbe. Sokat segíthet az is, ha az út mellé két oldalra minél több Patriot-állást telepítünk (figyeljünk ezek energiaszükségletére). A völgy másik oldalán találunk két olajfúró tornyot, ezeket minél korábban foglaljuk el, annál több pénzből gazdálkodhatunk. A bázis mellett található készletek kimerülése után a völgy túloldalán lévő raktárt kell igénybe vennünk. Sokat segíthetnek a járőröző lopakodók is, négy ilyen iszonyatos pusztítást képes véghezvinni, főként akkor, ha kifejlesztettük a lézerirányítású bombáikat. Ne feledkezzünk meg a Comanche-ok fejlesztéséről sem, néhány jól irányzott rakétazápor alaposan megtizedeli a GLA üldözők tömött sorait. A GLA azonban gyorsan tanul a hibáiból, három-négy elvérzett támadóhullám után már egyre több Quad Cannont vet be a Comanche-ok ellen: ezek likvidálása prioritást élvez.







MISSION 4 - OPERATION STORMBRINGER. A partraszállás során sikerült hídfőállást kialakítani, viszont a szőnyegbombázás csak akkor indulhat be, ha az összes Stinger-állást sikerült semlegesíteni. A négy Tomahawk rakétakilövő képes megbirkózni a feladattal, mindössze szinkronizálni kell a kilövés pillanatát, így nagyobb az esély, hogy a rakéták egy része célba érjen. A Stingerek kiiktatása után indul a szőnyegbombázás, ez a térségben található GLA erők nagy részét megsemmisíti. A buldózerek megjelenése után azonnal húzzunk fel egy barakkot, és kezdjük meg a pénzgyűjtést. Gyorsan képezzünk ki mesterlövészt, őt vigyünk a baloldali GLA épületek közelébe. Bizonyos időközönként innen előbukkan egy öngyilkos merénylő, ezt a fenyegetést kell a lövésznek semlegesítenie. A katonákkal tisztítsuk meg a bázis környékén lévő megszállt épületeket (flashbang upgrade), majd építsünk repteret. Gyártsunk négy lopakodó bombázót, majd módszeresen kezdjük el lerombolni a terroristák épületeit. A városban maradt GLA erők megsemmisítését bízzuk a Comanche-okra: mivel nincs a közelben légvédelem, gond nélkül képesek megbirkózni a feladattal. A Tomahawk rakéták biztonságos távolból képesek megsemmisíteni az ellenség Arms dealer központját, ezután már csak a gyalogosok miatt kell aggódnunk. Rejtsünk el néhány mesterlövészt a házakban, ők pillanatok alatt leszednek bárkit. Célozzuk meg a GLA bázis közepén magasodó minareteket, az összedőlő épületek maguk alá temetik a környéken állomásozó csapatokat, sőt még a GLA palotát is elintézik helyettünk. A küldetés célja az összes GLA épület lerombolása.

MISSION 5 - OPERATION BLUE EAGLE. Elsőre ez a küldetés ugyan nehéznek tűnhet, de egy apró trükk segítségével könnyedén teljesíthetjük. Kezdéskor azonnal képezzünk ki mesterlövészt, majd a hídról szedjük le a négy rakétás GLA katonát. Küldjük át a Comanche-okat, majd semmisítsük meg az ott lévő GLA csapatot. Álljunk készenlétben a Crusader tankokkal, mivel a GLA erősítés hamarosan megérkezik, és megtámadja a bázisunkat. A légvédelemről egyetlen Stinger állás gondoskodik, ezt az A-10-esekkel romboljuk le. Szokásunktól eltérően ne romboljuk le az épületeket, inkább foglaljuk el őket. A GLA központot hagyjuk a végére, csak akkor foglaljuk el, ha már mindent felépítettünk. A GLA munkások segítségével húzzunk fel Scud Stormot a bázis hátsó részébe, majd építsünk ki megfelelő védelmet a hamarosan bekövetkező támadás ellen. Amint eléggé felkészültnek érezzük magunkat, foglaljuk el az utolsó GLA épületet is. Ekkor elszabadul a pokol, néhány GLA rakéta buggy felrobbantja a gátat vízbe fojtva a falu lakóinak nagy részét. A kórház szerencsére épségben marad, foglaljuk is el azonnal. Ennek közelében találhatunk egy pénzesládát (2500), ezt se felejtsük ott. A térképen új GLA bázis jelenik meg, ez már jóval fejlettebb, mint az előző. A legnagyobb veszélyt a Scud Storm jelenti; először ezt tegyük ártalmatlanná a saját Scudjainkkal és az A-10-es bombázókkal. Az első néhány támadás kemény lesz, de az ellenséges erők a jól kiépített védelmen hamar elvéreznek. A következő Scud Stormot robbantsuk fel a város közepén, a fő célpont legyen az Arms dealer. Ezután már csak a gyalogság jelent veszélyt, ezeket a mesterlövészek simán elintézik. Figyeljünk arra, hogy a GLA bázishoz vezető út alá lett aknázva. Ezeket az álcázott hordókat a mesterlövészek messziről kiszúrják, viszont képtelenek hatástalanítani. A legegyszerűbb az, ha egy Comanche-ot küldünk a segítségükre az aknák felrobbantására. A bázis belsejében meglehetősen sok bunker és stinger található, ezek ellen használjunk Tomahawk egységeket. A küldetés akkor ér véget, ha az összes GLA épületet leromboltuk.

MISSION 6 - OPERATION DESPERATE UNION. Egy szakadár kínai tábornok átállt a terroristák oldalára, így a rosszfiúk ebben a küldetésben már atomfegyverrel is rendelkeznek. Pánikra azonban nincs semmi ok, az atomcsapás megelőzhető. Kezdéskor azonnal építsünk még egy Chinook helikoptert, és kezdjünk vele pénzgyűjtésbe. Erősítsük meg a bázisvédelmet északon és délen (három-három Patriot-állás és egy-egy mesterlövész). Északon küldjük előre a tankokat, az erdőben robbanóanyaggal megrakott személyautó rejtőzik. A mesterlövésszel intézzük el a bunkerek előtt álló rakétásokat, majd a Comanche-ok intézzék el a levegőből a védelem nélkül maradt épületet. Az A-10-esek és a bombázók támadják a GLA bázist, különös tekintettel a Black Marketekre. Gyorsan húzzunk fel két részecskeágyút, majd derítsük fel a délkeleti részen lévő kínai bázist. Keressük meg az atomsilót, majd intézzük el. Ezután már csak a tisztogatás maradt hátra, koncentráljunk a kínai főépületre (Command Center) valamint a terroristák északi bázisára. A város közepén lévő minaretek egyikében Jarmen Kell, az elit terrorista rejtőzködik, kerüljük el nagy ívben a földi egységekkel, inkább a levegőből támadjuk.

MISSION 7 - OPERATION LAST CALL. Itt az utolsó küldetés, a terroristák fővárosa csak arra vár, hogy lerohanjuk. A tábornoki pontjainkat költsük A-10-esekre, lopakodóra, valamint fuel bombra. Gyorsan álljunk neki fejleszteni, a cél legyen egy részecskeágyú. A bázistól délre egy le-

robbant kínai támaszpontot találunk, ezt mindenképpen foglaljuk el. Építsünk ki megfelelő szintű védelmet a bázis elé, koncentráljunk a két útra. A kezdéskor kapott két mesterlövész egyikét vigyük fel északra, onnan gyalogosok fognak támadni folyamatosan. A másik mesterlövészt vigyük a városfal elé, onnan szedjük le a fal tetején posztoló terroristákat. A küldetés elején az A-10-esekkel sorozzuk meg az egyik Stinger-állást, majd a fuel bombbal semmisítsük meg az első fegyverkereskedőt. A lopakodó bombázókkal bontsuk le a falnak azt a részét, ahol rakétások állomásoznak. A terroristák Scud Stormja hamarosan elkészül, az ide vezető légifolyosót tisztítottuk meg eddig. Amennyiben jó munkát végeztünk, a bombázó és az A-10-esek már eljutnak a kilövőállásig. Érdemes őket egyszerre indítani, így legalább néhányan eljutnak a Scudig. A sérült kilövőt a részecskeágyú simán képes felrobbantani, innentől kezdve már egyszerű a feladatunk. Építsük ki a bázisunk kínai részét is, majd az atombombával puhítsuk tovább a védelmet. Közben gyártsunk le három Overlord tankot, mindhármat különböző toronnyal. A páncélos tetején lévő bunkerbe pakoljunk be három rangert és két mesterlövészt. Csapjunk a csapathoz még egy Inferno ágyút is, majd induljunk meg a kis csapattal felszámolni a bázist. Ne feledkezzünk meg a rakétasilóban felturbózni az Overlord tankok tűzerejét és sebességét! A mesterlövészek a toronyban már messziről kiszúrják az aknákat, ezeket gyorsan semmisítsük meg. Az elbarikádozott épületek ellen a legjobb az Inferno ágyú vagy a ranger flashbangje. Innentől kezdve nincs erő, mely képes lenne megakadályozni az előrenyomulásunkat. Robbantsuk fel a megmaradt GLA épületeket, és máris végeztünk az utolsó küldetéssel.

Kína

Mission 1 – The Dragon Awakes. Laza kis bemelegítő küldetés, mindössze az első néhány percet kell túlélnünk. Gyártsunk le gyorsan néhány Battlemaster tankot, majd akadályozzuk meg, hogy az autókba rejtett pokolgépek felrobbantsák a bunkerokat. Egy gyors járművel derítsük fel a város délnyugati részét. Két Overlord tankot találunk, ezekkel már gyerekjáték lesz befejezni a missziót. Az egyikre húzzunk fel egy propaganda tornyot, a másikat díszítsük Gattling ágyúval. Innentől kezdve már csak darálnunk kell, senki sem állíthat meg minket. A küldetés befejezéséhez a terroristák által védett raktárt kell megsemmisítenünk.

Mission 2 – The Hong Kong Crisis. Az egyik legnehezebb küldetés, de csak akkor, ha magunkra engedjük a GLA erőket. A küldetés célja az, hogy megsemmisítsük a Convention Centert, valamint a hozzá tartozó két parkolóházat. Innen jönnek ki a robbanóanyaggal megrakott autók, ezek jelentik a legnagyobb veszélyt a küldetésben. Induláskor azonnal kezdjük el kiépíteni a bázisunkat, majd két tank és két Gattling kocsi birtokában induljunk el az ellenség bázisa felé. A gépágyúsokat pozícionáljuk a Centerhez vezető híd környékére, ezek képesek lesznek feltartani az ellenséget, míg az erősítés meg nem érkezik. Amennyiben elegendő pénz áll a rendelkezésünkre, fix gépágyúkat is telepíthetünk a híd védelmére. Közben a Battlemasterek támadják meg a város közepén lévő fegyverkereskedőt, innen jönnek ki a terroristák méregtankjai. Foglaljuk el az épületet, majd a vele szemben lévő gyárat is, ezután olcsóbban juthatunk hozzá a járműveinkhez. Pénzszűke esetén keressük meg a város keleti felében lévő ládát, amely 2500 creditet jelent a kaszszánknak. Nyomuljunk előre a Gattling tankokkal, majd romboljuk le a parkolóházakat. Arra ügyeljünk, hogy a támadókat midig fedezze valaki oldalról, a rosszfiúk folyamatosan jönnek elő az épületből. Romboljuk le a három épületet, és máris vége a küldetésnek.

Mission 3 – A Flood of Violence. Kezdéskor azonnal küldjük északnyugatra a Black Lotust, és ott foglaljuk el az olajfúrótornyot valamint a gyárat. Lesz ott egy magányos buldózer is; elég, ha a közelébe megyünk, és máris a miénk lesz. Közben az életben maradt rakétásokat és néhány Red Guardot pakoljunk a gát melletti toronyba, innen kisebb támadás várható. A lángszórós tankokkal robbantsuk fel a gátat, az ár megsemmisíti a terroristák bázisának egy részét. Ezután gyorsnak kell lennünk, a vízszint hamarosan olyan alacsony lesz, hogy a terroristák száraz lábbal átkelhetnek a folyón. Építsünk ki egy védelmi vonalat a híd mellett, a kis szigeten lévő házba pakoljunk rakétásokat, húzzunk fel bunkert valamint egy fix Gattling ágyút. A másik buldózert küldjük délre, keressük meg az ott lévő raktárt. Itt építsük fel a repterünket, a GLA bázis a folyó másik oldalán található. A GLA első rohama után küldjük át a Black Lotust felderíteni a terepet. Keressük meg vele a GLA bázist, majd kérjünk tüzérségi támogatást a fegyverkereskedő központra. Ezzel egy időben induljanak meg a MIG-ek (ne felejtsük el a fegyvergyárban továbbfejleszteni a napalmot), egyszer s mindenkorra szabaduljunk meg a GLA tankutánpótlásától. Ezután elszabadul a pokol, a GLA a térségben található összes harckocsiját ellenünk fordítja. A bunker javítására mindig legyen kéznél egy buldózer, de csak akkor javítsunk, ha nincs a közelben páncélos, mivel a Scorpion tankok rakétái gyorsan végeznek vele. Az utolsó páncélos megsemmisíté-







GLA egységek

Név	Ár	Épület	Feltétel	Különleges képesség
Angry Mob	800	Barracks	Palace	
Bomb Truck	1200	Arms Dealer	Palace	képes ellenséges egység alakjának a felvételére, vegyi bomba, dupla robbanóerő
Hijacker	400	Barracks	Palace	gépeltérítés
Jarmen Kell	1500	Barracks	Palace	mesterlövész, kilövi a vezetőt a járműből
Marauder Tank	800	Arms Dealer	tábornoki pont	roncsokból fejleszti magát
Quad Cannon	700	Arms Dealer		roncsokból fejleszti magát
Radar Van	500	Arms Dealer		térkép egy részének felderítése
Rebel	150	Barracks		épületelfoglalás
Rocket Buggy	900	Arms Dealer	Palace	
RPG Trooper	300	Barracks		
Scorpion	600	Arms Dealer		házi készítésű rakéta
SCUD Launcher	1200	Arms Dealer	Palace, tábornoki pont	vegyi vagy robbanótöltet
Technical	500	Arms Dealer		roncsokból fejleszti magát
Terrorist	200	Barracks		
Toxin Tractor	800	Arms Dealer		méregfelhő
Worker	200	Command Center, Supply Stash		épületek felhúzása, aknaszedés, erőforrás gyűjtés

Kína egységek

Név	Ár	Épület	Feltétel	Különleges képesség
Battlemaster	800	War Factory		
Black Lotus	1500	Barracks	Propaganda Center	épületelfoglalás, járműbénítás, pénzlopás
Construction Dozer	1000	Command Center		épületek felhúzása, aknaszedés
Dragon Tank	800	War Factory		tűzfal
Gattling Tank	800	War Factory		
Hacker	625	Barracks	Propaganda Center	pénzlopás, épületek megbénítása
Inferno Cannon	900	War Factory	Propaganda Center	
MIG	1000	Air Field		tűzvihar több MIG támadásánál, légi célpontokra
Nuke Cannon	1600	War Factory	Propaganda Center, tábornoki pont	
Overlord	1800	War Factory	Propaganda Center	Battle Bunker, Gattling Cannon, Propaganda Tower
Red Guard	300	Barracks		egyszerre kettőt képzünk ki, épületelfoglalás
Supply Truck	600	Supply Center		erőforrásgyűjtés
Tank Hunter	300	Barracks		TNT elhelyezése
Troop Crawler	1400	War Factory		nyolc Red Guard-dal érkezik, láthatatlan egységek felderítése

USA egységek

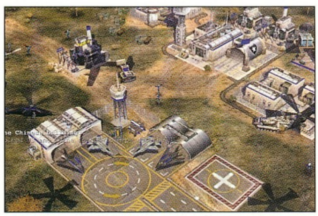
Név	Ár	Épület	Feltétel	Különleges képesség
Ambulance	600	War Factory		három gyalogos szállítása, gyógyítás, méreg semlegesítése, harci és felderítő szonda
Aurora Bomber	2500	Air Field	Strategy Center	a célpont eléréséig nem lehet lelőni
Battle Drone	300	USA járm?		javítás, ellenség támadása
Chinook	1200	Supply Center		erőforrás gyűjtés
Colonel Burton	1500	Barracks	Strategy Center	hegymászás, támadás késsel, időzített bombák, távirányítású bombák
Comanche	1500	Air Field		rakétazápor
Construction Dozer	1000	Command Center		épületek felhúzása, aknaszedés
Crusader	900	War Factory		harci és felderítő szonda
Humvee	700	War Factory		harci és felderítő szonda, öt gyalogos szállítása
Missile Defender	300	Barracks		lézeres rakétatámadás
Paladin	1100	War Factory	tábornoki pont	harci és felderítő szonda, lézeres rakétavédelem
Pathfinder	600	Barracks	tábornoki pont	álló helyzetben láthatatlan
Ranger	225	Barracks		flash bang, épületelfoglalás
Raptor	1400	Air Field		légi célpontok megsemmisítése
Scout Drone	100	USA jármű		felderített terület növelése
Stealth Fighter	1600	Air Field	tábornoki pont	csak támadáskor válik láthatóvá
Tomahawk	1200	War Factory	Strategy Center	harci és felderítő szonda

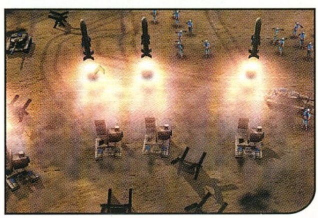












se után küldjünk át két Gattling tankot (itt se feledkezzünk meg a gépágyú tovább fejlesztéséről), ők elintézik a maradékot.

MISSION 4 - BROKEN ALLIANCES. A GLA vegyi gyárt telepített a körzetbe, ezt kell lerombolnunk. A légierő bevetése egyelőre túl kockázatos, túl sok Stinger állás található a terepen. Képezzünk ki néhány hackert, majd lopjuk el velük az ellenség pénzét. A tábornoki pontokat költsük az aknákra, ezeket rögtön vessük be az északi hídon. A légvédelmi állások leküzdésére a mezei géppisztolyosok a legalkalmasabbak. Simán kilövik az épületben található rakétásokat, az üres állást pedig a rakétásaink kapják szét pillanatok alatt. Tisztítsuk meg a terepet a terroristáktól, majd foglaljuk el a Black Lotusszal az olajfúró tornyot. Nyomuljunk északra, ott is találunk két stinger üteget, a jól bevált módszerrel hatástalaníthatjuk ezeket is. A hidat méregtank őrzi, de amennyiben jó helyre szórtuk le a küldetés elején az aknákat, úgy nem lesz vele semmi gond. Intézzük el a túloldalon álló üteget is, majd nyomuljunk előre. Kína egyik fegyvergyára a GLA kezébe került, ezt kell visszafoglalnunk. Szórjunk aknákat a gyár elé, majd foglaljuk el. Vigyázzunk, mert a GLA autókba rejtett pokolgépekkel támadja a gyárat, nem árt, ha aláaknázzuk a környéket. Gyártsunk le néhány Gattling ágyút, majd támadjuk meg a GLA bázist. Három veterán gattlingos simán elintézi a támadókat, eközben a Black Lotus a háttérben vígan elfoglalja az épületeket. Az utolsó stinger üteg kiiktatása után megérkeznek a MIG vadászbombázók, a vegyi gyárból csak füstölgő romok maradnak.

MISSION 5 - A NIGHT ON THE TOWN. A terroristák alaposan beásták magukat a városba, minden sarokra jut legalább egy stinger állás, és nem henyélnek a fegyverkereskedők sem. A feladatunk a város megtisztítása, ehhez az amerikaiak kölcsönadták a bombázóikat. Ez azonban nem lesz elég, komoly földi erőkre lesz szükségünk a győzelemhez. Egészítsük ki a védelmet még néhány Gattling ágyúval, majd kezdjünk hozzá az Overlord hadsereg kiépítéséhez. Az anyagiakról a hackerek gondoskodnak, ne spóroljunk velük. A bázisvédelem legnagyobb ellensége a rakéta buggy, ezek ellen a MIG vadászbombázók a leghatékonyabbak. Mindig legyen néhány készenlétben a reptéren, elég egyetlen találat, és a buggyból csak füstölgő roncs marad. Az Overlordok mellé gyártsunk le még egy atomágyút (a megépítéséhez tábornoki pont szükséges). A három Overlord közül kettőt szereljünk fel Gattling ágyúval, egyet meg speaker toronnyal. Csapjunk hozzájuk még egy felderítő troop crawlert, és indulhat a tisztogatás (rengeteg akna lett a városba telepítve, ezeket derítsük fel minél előbb).

> GLA épületek

Név	Ár	Feltétel	Funkció
Arms Dealer	2500	Command Center	járművek vétele
Barracks	500	Command Center	gyalogság kiképzése
Black Market	400	Palace	technológiai bónuszok, pénzforrás
Command Center	2000		parancsnoki központ
Demo Trap	1200	Arms Dealer	akna
Palace	2500	Arms Dealer	technológiai bónuszok, öt gyalogost befogadhat
SCUD Storm	5000	Palace	GLA szuperfegyver
Stinger Site	900	Barracks	bázisvédelem
Supply Stash	1500	Command Center	pénzforrás
Tunnel Network	800	Barracks	bázisvédelem, azonnali elérés a többi bunkerhez, gyógyítás

> Kína épületek

Név	Ár	Energia	Feltétel	Funkció
Air Field	1000	1	Barracks	légi egységek építése
Barracks	500		Command Center	gyalogság kiképzése
Bunker	400		Barracks	5 gyalogosnak védelem
Command Center	2000			parancsnoki központ
Gattling Cannon	1200	3	Barracks	bázisvédelem
Nuclear Missile	5000	10	Strategy Center	Kina szuperfegyver
Nuclear Reactor	1000		Barracks	10 egység energia termelése
Propaganda Center	2000	2	War Factory	technológiai bónuszok
Speaker Tower	500	1	Propaganda Center	egységek gyógyítás, tűzgyorsaság növelése
Supply Center	1500	1	Command Center	pénzforrás
War Factory	2000	1	Command Center	járművek összeszerelése

> USA épületek

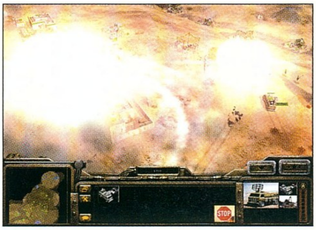
Név	Ár	Energia	Feltétel	Funkció
Név	Ár	Energia	Feltétel	Funkció
Air Field	1000	1	Barracks	légi egységek építése
Barracks	600		Command Center	gyalogság kiképzése
Cold Fusion Reactor	800			5 egység energia termelése
Command Center	2000			parancsnoki központ
Detention Camp	1000		Strategy Center	ellenséges egységek felderítése
Particle Cannon	5000	10	Strategy Center	USA szuperfegyver
Patriot Missile System	1000	3	Barracks	bázisvédelem
Strategy Center	2500	2	War Factory	stratégiai bónuszok
Supply Center	2000	1	Command Center	pénzforrás
Supply Drop Zone	2500	4	Strategy Center	pénzforrás
War Factory	2000	1	Command Center	járművek összeszerelése

Egyedül a vasúti sínekre kell vigyáznunk, bizonyos időközönként megjelenik a vonat, és az még az Overlordot is képes elütni. Nyomuljunk szép lassan előre, a küldetés akkor ér véget, ha a GLA táborokat megsemmisítettük.

MISSION 6 - DEAD IN THEIR TRACKS. Korlátozott lehetőségekkel vágunk ennek a küldetésnek, a legerősebb játékszereinket hiányolnunk kell. Kezdéskor azonnal küldjük át az ügynöknőt a folyó másik oldalára, és keressük meg a GLA fegyverkereskedőt. Foglaljuk el az épületet, majd gyártsunk le két Quad Cannont. Lőjük szét az aknákat az egyikkel, majd közösen támadjuk meg a stinger üteget. Nyomuljunk előre, de közben figyeljünk az aknákra. Juttassuk el a Black Lotust az északon lévő GLA raktárakhoz, és közben tisztítsuk meg előtte az utat. Amint tiszta a terep, kezdődhet a pénzlopás. A másik oldalon a hidak mellé rakjunk egy-egy Gattling ágyút, ez simán megállíthatja a hídon átkelőket. Nagyon még ne nyomuljunk előre, különben a stadion aktívvá vá-







lik, és nekünk meg kell küzdenünk a kiáramló dühös tömeggel. Szedjünk össze egy nagyobb sereget, majd vegyük körbe a stadiont. A Gattling ágyúk elintézik a tömeget, a tankoknak csak a stadion lelátóit kell megsemmisíteniük. Ügyeljünk az autókba rejtett pokolgépekre: amelyik autót célba vehetjük, azt azonnal semmisítsük meg. A közeli épületekbe tegyünk rakétásokat, hamarosan megindul a GLA páncélosok rohama. A stinger ütegek ellen vessünk be veterán Quad Cannonokat, egy ilyen veszteség nélkül képes elintézni a rakétaállást. Az épületekben lévő terroristákat a lángszórós tankkal füstölhetjük ki a legegyszerűbben. Most már csak meg kell tisztítanunk a híd környékét, a többit a Black Lotus elintézi a hídra rakott pokolgéppel.

MISSION 7 - NUCLEAR WINTER. A Generals egyik legnehezebb küldetése, kis stratégiai érzékkel azonban könnyedén megoldható, méghozzá komoly veszteségek nélkül. A kezdő csapat két Overlordjára pakoljunk egy-egy speaker tornyot és egy-egy Gattling ágyút. Semmisítsük meg a bázison lévő terrorista egységeket, de az épületeket hagyjuk meg, jobban járunk, ha elfoglaljuk azokat. A bázisra egyetlen bejáraton keresztül lehet bejutni, pakoljunk ide három fix Gattling tornyot. Ez egy darabig feltartja az ellenséget, de persze nem árt, ha a két Overlordot is odavezényeljük. A lehető leggyorsabban építsük fel a propagandaközpontot, majd építsünk két atomágyút. Vigyük az ágyúkat a Gattling tornyok mögé, majd támadjuk velük a bázishoz vezető szűk átjárót (CTRL+tűz). A robbanás után maradó radioaktív felhő a legtöbb egységet azonnal megsemmisíti, akik pedig átjutnak, azokkal meg a tornyok vagy az Overlordok végeznek. Egyedül a rakéta buggyk jelenthetnek gondot, ezeket bízzuk a MIG vadászbombázókra. Amint ezzel megvagyunk, nyugodtan hátradőlhetünk, miénk a győzelem, és ehhez el sem kell hagynunk a biztonságot jelentő bázist. Egyetlen dologra kell csupán ügyelnünk, soha ne érje el a pénzünk az 5000-es határt. Ekkor ugyanis a GLA elindítja a Scud rakétáit, és ez végzetes lehet a bázisra nézve. 5000 alatt nincs ilyen veszély, nyugodtan építkezhetünk. Húzzunk fel egy Black Marketet, majd fejlesszük tovább a radarkocsinkat. Derítsük fel vele a Scud Stormot, majd kérjünk ellene tüzérségi támadást. Két hármas erősségű sorozat végez a kilövőállással, ezzel a legnagyobb veszélyforrás megszűnik. Ezután nyugodtan építsünk nukleáris silókat, illetve saját Scud Stormokat. Okosan használva ezeket a fegyvereket pillanatok alatt lebonthatjuk az ellenséges bázist. A küldetés befejezéséhez szükségtelen az összes bunkert és stinger-állást megsemmisíteni, elegendő az épületeket lebontani.

GLA

MISSION 1 - OPERATION BLACK RAIN. A kínai bázis felszámolásához használjuk a Scorpion tankokat, ezeknek lesz a legnagyobb szükségük a tapasztalati pontokra. A kínai felmentő sereget verjük szét a teherautókkal, majd végezzünk az utolsó épülettel is. A bázistól délnyugatra található a fegyverkereskedő, szükség esetén ott vehetünk új csapatokat. Amennyiben nem hibáztunk, négy tank is a rendelkezésünkre áll, ami bőven elegendő a küldetés teljesítéséhez. A fegyverkereskedőnél fejlesszük ki a tankrakétát, ez nagyon hasznos lesz a későbbiekben. Gyártsunk le még öt rakétást, majd vonuljunk a keleti bázis ellen. Csalogassuk ki a tankok egy részét a gyors teherautóval, majd romboljuk le a bázist is. Vonuljunk északra, ahol a kis halászfalu közepén lévő propagandatornyot kell lerombolnunk. Az önkénteseket vigyük be a házakba, majd a tankokkal tisztítsuk meg a terepet. A kínaiak fő bázisa nem okozhat gondot a veterán egységeknek

MISSION 2. A GLA szervezetnek pénzre van szüksége, ezért a vezetők úgy döntöttek, hogy megdézsmálják az ENSZ segélyeit. A térségbe hamarosan megérkeznek a konvojok, melyek elfogásával könnyedén pénzhez juthatunk. Pakoljunk a házakba rakétásokat, azok könnyedén elintézik a teherautók kísérőit. Vigyázzunk a civil lakosságra, előszeretettel szedik fel előlünk a ládákat. A küldetés második felében a konvojokat felváltják a szállító repülőgépek, a rakétásaink azonban ezeket is képesek leszedni. Ezt azonban az amerikaiak sem nézik jó szemmel, megindul az ellentámadás. Szerencsére a nehézpáncélosok helyett csak a gyalogságot és a humvee-ket vetik be, ezeket könnyedén legyőzhetjük. 40000 credit után vége a küldetésnek (a lakóházak elpusztításával újabb pénzekhez juthatunk).

MISSION 3. Újabb pénzszerző küldetés, ismét 40000-et kell összekaparnunk. A dühös tömeg pillanatok alatt képes lebontani a lakóépületeket, és az ott található pénz a mi kasszánkat gazdagítja. A küldetés elején képezzünk ki legalább hét rakétást, majd a tömeggel bontsuk le a híd körül lévő épületeket, kivéve azt, amelyik a legközelebb található az átkelőhöz (ide vigyük a rakétásokat). Az amerikaiak a híd mögül támadnak, többnyire humvee-kkel és páncélosokkal. A kínaiak keletről támadnak, a szövetségesek közül ők a veszélyesebbek. Legalább három háztömböt le kell rombolnunk kelet felé, a helyükre húzzunk fel három bunkert. A roncsok közül a marauder tankok fontos alkatrészeket szerezhetnek be, ezeket semmiképpen se hagyjuk ki. Ne feledkezzünk meg arról, hogy rengeteg gyalogost vetnek be, ezért képezzük ki Jarmen Kellt, ő egymaga képes megállítani a gyalogosokat, ráadásul még a páncélosok vezetőit is képes kilőni. Az amerikaiak helikopteren keresztül épületeket szállnak meg, ellenük a méregtankok a leghatékonyabbak. Ezután folytassuk tovább a pénzgyűjtést, míg el nem érjük a 40000-es határt.

MISSION 4. Az amerikaiak törökországi bázisa rengeteg gondot okoz a GLA-nek. Ezt a bázist kell felszámolnunk, különös tekintettel a reptérre. Nagyon gyorsnak kell lennünk, mivel a harci gépek hamarosan megtámadják a bázist. Pakoljuk tele a bázis környékét stinger állásokkal és quad ágyúkkal, ezek a repülőket gyorsan elintézik. Az első hullámban sima raptorok jönnek, ez nem okoz gondot a légvédelemnek. A második hullám aurora bombázókból áll, amelyek már jóval keményebb diók. A harmadik menetben lopakodó bombázók jönnek, ezek a legveszélyesebbek. A légitámadások mellett a szárazföldi erők is támadásba lendülnek, páncélosok és humvee-k keserítik az életünket. A bázis bejáratához felállított stinger állások és bunkerek azonban megakadályozzák, hogy bejussanak, a roncsaikból a marauder tankok és a quad ágyúk profitálnak (a továbbfejlesztett quad ágyúk jóval veszélyesebbek a repülőkre). Az utolsó lopakodó lezuhanása után nyomuljunk előre a hídhoz, és ott építsünk ki egy újabb védelmi vonalat (bunker és néhány stinger állás). A szőnyegbombázás elől vigyük az egységeinket a bunkerekbe, a föld mélyén védve vannak a bombáktól). Nyomuljunk át a hídon, majd Jarmen Kell vezetésével nyomuljunk előre az amerikai bázisra. Pénzszűke esetén két olajkút is a rendelkezésünkre áll, bármikor elfoglalhatjuk ezeket. Pakoljunk rakétásokat a házakba, majd a buggykkal kezdjük meg a patriot rakéták semlegesítését. A fúziós reaktorok a bázis északi részén találhatók, ezeket semlegesítve megbéníthatjuk a bázisvédelmet. Innentől kezdve gyerekjáték az egész, csak rajtunk áll, hogy leromboljuk, vagy elfoglaljuk a bázist.

MISSION 5. Legyünk nagyon gyorsak, akkor ez a küldetés is könnyedén megoldható. Kezdéskor azonnal gyártsunk le egy méregtankot, majd a quad ágyúval együtt vigyük északra. Eközben a munkások építsenek a déli országútra négy bunkert egymás mellé úgy, hogy azok kelet felé nézzenek. A hídnál a méregtank tisztítsa meg a bunkereket, majd építsük körbe a hidat bunkerekkel és stinger állásokkal. A quad azért kellett, mert a folyó másik oldalán Comanche harci helikopterek járőröznek. Megfelelő védelem esetén a hídon senki sem jöhet keresztül. A tábornoki pontjainkon vegyünk lázadókat, ezeket vessük be az amerikai támaszpont közepén. Először a fegyvergyárat foglaljuk el, majd fokozatosan állítsuk át az erőműveket. Ezzel egy időben nyomuljunk előre a hídon, innentől kezdve nincs ellenfelünk. A vége felé az amerikaiak még bepróbálkoznak egy utolsó, kétségbeesett támadással (északon komoly erők őrzik a vegyi raktárakat), nem árt itt állomásoztatni néhány rakétást. A küldetés teljesítéséhez el kell foglalnunk négy raktárt, majd ezután megsemmisítenünk az összes ellenfelet. Északon rejtőzködik egy mentőautó, ezt is meg kell semmisítenünk.

MISSION 6. Ez a küldetés elsőre nagyon nehéznek tűnhet, de az atomfegyvereket okosan felhasználva gyorsan megoldhatjuk. Kezdés után azonnal építsünk fegyverkereskedőt, majd építsünk három maraudert és két quad ágyút. Figyeljük a kínaiak érkezését mutató számlálót, és hat és fél percnél indítsuk el a teherautókat a renegát GLA bázisra. Kísérő nélkül menjenek, így juthatnak át észrevétlenül az ellenséges vonalakon. A bázison keressük meg északon az épülő scud stormot, ha jól időzítettünk, akkor még csak nagyon kevés készült el belőle. Vigyük mellé az egyik teherautót, majd robbantsuk fel. Feltehetőleg elég neki egyetlen robbanás, de menjünk biztosra, ha az alapja megmarad, akkor vigyünk oda még egy atombombát. Ezalatt fejlesszük fel a bázisunkat, és képezzük ki Jarmen Kellt. Törjünk ki a bázisról, építsünk néhány bunkert az ellenség területén. A harckocsikkal és a quad ágyúkkal feltarthatjuk az ellenséget rövid ideig, használjuk ki ezt az időt, építsünk még több bunkert. Ne feledjük, hogy a sérült egységeket a bunker azonnal meggyógyítja! Ezzel a módszerrel nyomuljunk előre, míg el nem érjük a bázis bejáratát. Jarmennel szedjük le a bejáratot őrző gyalogosokat, majd törjünk be a bázisra. A feltuningolt tankjaink és quad ágyúink könnyedén elintézik a megmaradt ellenséget. A küldetés befejezéséhez le kell rombolnunk az összes épületet.

MISSION 7. Az utolsó küldetésben két ellenséges bázissal is meg kell küzdenünk, ami nem lesz egyszerű. Nagyon gyorsnak kell lennünk, különben a kínaiak atomrakétája és az amcsik részecskeágyúja pillanatok alatt szétszedik a bázist. A tábornoki pontjainkat költsük lázadókra (hármas szint), anthrax bombára és vérdíjra. Kezdéskor azonnal építsünk barakkot és fegyverkereskedőt, majd kezdjük el a palota építését. A fegyverkereskedőnél vásároljunk radar kocsit. A térkép északi felében komoly kínai erők állomásoznak (battlemasterek, atomágyú, lángszórós tank, Gattling ágyú). Ezekre kell ledobnunk az anthrax bombát, melynek felhője végez mindenkivel a térségben. Ezt tegyük meg minél hamarabb, erre a bombára még egyszer szükségünk lesz. Fejlesszük ki az épületelfoglalást, majd szerezzük meg a nyugati olajkutat. Küldünk le egy katonát délkeletre, az amerikai bázis bejáratához, ott is lesz egy olajkút. Ide húzzunk fel két stinger állást, és vezényeljünk a térségbe legalább három quad ágyút (az amerikaiak főként légierővel támadnak). Északon keressük meg a kínai bázis bejáratát (bunkerek védik), ebbe a térségbe is telepítsünk megfelelő szintű védelmet. A palota befejezése után képezzük ki Jarmen Kellt, és vigyük az északi frontra. Az ő feladata lesz a veszélyes Overlord tankok semlegesítése és a gyalogság megtizede-







GLA FEJLESZTÉSEK

Név	Ár	Fejlesztés helye	Használó	Funkció
Anthrax Beta	2000	Palace	minden vegyifegyver használó	méregsebzés növelése 25%-kal
AP Bullet	2000	Black Market	Rebel, Technical, Quad Cannon, Jarmen Kell	sebzés növelése 25%-kal
AP Rockets	2000	Black Market	minden rakétahasználó	rakétasebzés növelése 25%-kal
Arm the Mob	1000	Palace	Angry Mob	a dühös tömeg felfegyverzése AK-47-esekkel
Buggy Ammo	1200	Black Market	Rocket Buggy	kilőtt rakéták számának növelése 25%-kal
Camouflage	2000	Palace	Rebel	a nem támadó lázadók láthatatlanok
Capture Building	1000	Barracks	Rebel	épületek elfoglalása
Junk Repair	2000	Black Market	minden jármű	minden jármű automatikusan kijavítja a sérüléseit
Radar Scan	1500	Black Market	Radar Van	a környező területek felderítése
Scorpion Rocket	1000	War Factory	Scorpion	rakétákkal szereli fel a Scorpion tankokat
Toxin Shells	1500	Palace	Marauder, Scorpion	anthraxot kever a lövedékekhez

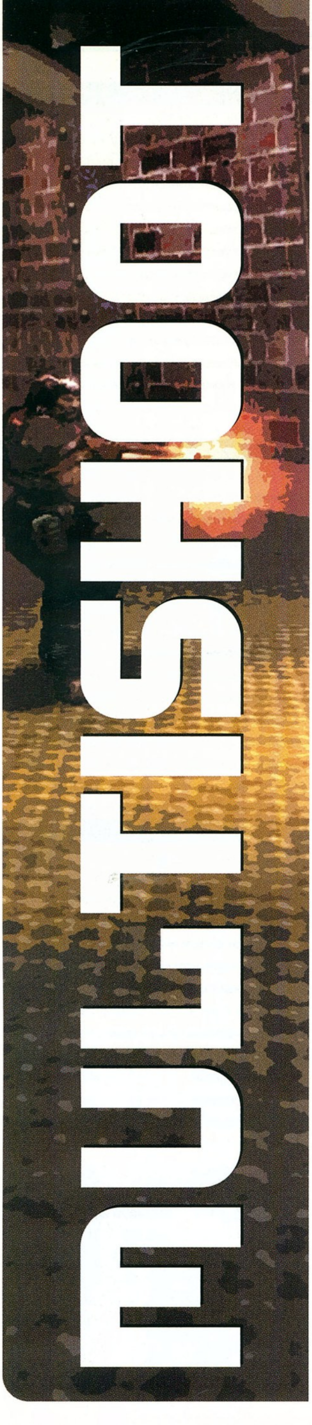
KÍNA FEJLESZTÉSEK

Név	Ár	Fejlesztés helye	Használó	Funkció
Black Napalm	2000	War Factory	Dragon Tank, Inferno Cannon, MIG	a napalm sebzés növelése 25%-kal
Capture Building	1000	Barracks	Red Guard	épületek elfoglalása
Chain Guns	1500	War Factory	Gattling Cannon, Gattling Tank, Ovelord Gattling toronnyal	a gattling sebzés növelése 25%-kal
Land Mines	600	A Speaker Tower kivételével bármelyik épület	a kiválasztott épület	épületek környékének aláaknázása
MIG Armor	500	Air Field	MIG	MÍG-ek páncélzatának növelése 25%-kal
Nationalism	2000	Propaganda Center	Red Guard, Tank Hunter, Battlemaster	tömeg bónusz növelés 25%-kal
Nuclear Tanks	2000	Nuclear Missile	Battlemaster, Overlord	sebesség növelése 25%-kal
Radar	500	Command Center	Command Center	radar üzembehelyezése
Subliminal Messaging	500	Propaganda Center	Speaker Tower, Overlord speaker toronnyal gyógyítás intenzitása 25%-kal nő	
Uranium Shells	1000	Nuclear Missile	Battlemaster, Overlord	sebzés növelése 25%-kal

USA FEJLESZTÉSEK

Név	Ár	Fejlesztés helye	Használó	Funkció
Battle Drone	300	USA járművek	USA járművek	javítás, ellenség támadása
Capture Building	1000	Barracks	Ranger	épületek elfoglalása
Composite Armor	2000	Strategy Center	Crusader, Paladin	a páncélzat erősségének növelése 25%-kal
Control Rods	800	Cold Fusion Reactor	Cold Fusion Reactor	energiatermelés megduplázása
Drone Armor	500	Strategy Center	Drones	a szondák páncélzata 25%-kal nő
Flash Bang Grenades	800	Barracks	Ranger az épületekben lévő ellenség megsemmisítése	
Laser Missile	1500	Air Field	Raptor, Stealth Fighter	a Raptor és a Stealth Fighter tűzereje 25%-kal nő
Rocket Pods	800	Air Field	Comanche	Comanche rakétazápor
Scout Drone	100	USA járművek	USA járművek	látómező növelése
TOW Missile	1200	War Factory	Humvee	rakétával szereli fel a Humvee-t

lése. A palotában fejlesszük ki a lázadók álcázási képességét, a feketepiacon meg a páncéltörő lövedékeket és a radart. Derítsük fel, pontosan hol található a nukleáris siló, majd dobjuk ide a második anthrax bombát. Az épületben ugyan nem okoz komoly kárt, viszont a körülötte állomásozó csapatokkal végez. Várjuk meg, míg a méregfelhő eloszlik (kb. 40-50 másodperc), majd dobjuk le ide a lázadóinkat. Vezényeljünk egy-egy harcost az atomreaktorok és a siló mellé. Az épületek elfoglalását akkor kell megkezdeni, amikor az atombomba viszszaszámlálásából már csak negyven másodperc van hátra. A többi lázadót vigyük a reaktorok melletti hangárba, onnan feltarthatják rövid ideig a páncélosokat. Pár pillanat múlva miénk az atomsiló, ráadásul azonnal ki is lőhetjük a rakétát. A célpontunk legyen az amerikaiak reptere, az aurora bombázók bevetésre készen várakoznak. Ezen a ponton elkezdhetjük a scud storm építését, korábban nem igazán érdemes. A sugárzás végez a bázis védelmére kirendelt páncélosokkal és a tomahawk rakétákkal. Ezen a ponton kicsit megnyugodhatunk, miénk a győzelem. A kínaiak közben Overlord tankokkal támadnak, szerencsére egyszerre csak eggyel. Jarmen tudja a dolgát, így hamarosan egy Overlord tank is csatlakozik a seregünkhöz. A sugárzás megszűnése után dobjunk le lázadókat a stratégiai központ mellé, majd foglaljuk el. Ugyanez a sors vár az összes többi épületre, beleértve a részecskeágyút is. A küldetés akkor ér véget, ha elfoglaljuk az interkontinentális rakétát és az amerikaiak bázisán lévő irányító központot. ■ MOCSY



Üdv néked, ki értetlenül, vagy – jobb esetben – kíváncsisággal meredsz új rovatunk első hasábjaira. A lap terebélyesedésével végre lehetőség nyílt arra, hogy nyissunk a hazánkban is egyre tekintélyesebb méreteket öltő multiplayer társadalom (ez azért erős: közösség) felé. Feltehetőleg olvasóink közül is több ezren töltik szabadidejüket valamely fps-sel online bajtársak társaságában. A Multishoot elsősorban nekik, - s jó esetben neked – próbál segítséget nyújtani, a „hogyan" kérdésére alternatívákat nyújtva. Egyelőre – szűkös kereteinktől korlátozva – az „ego-shooter" élet fontosabb eseményeinek, valamint a nívósabb modoknak a bemutatására törekszünk Ez az esetek döntő többségében bizony UT2003 alapú műveket fog jelenteni, hisz ez a program – teljesen kiszámítható módon – töretlenül hódítja a sávszélességet, s mellette a három évig a trónon osztozó remekbeszabott programok, a Quake 3 és a CS egyre lejjebb csúszik. Ne hőzöngj, kérlek, nekem is a szívemhez nőtt mindkettő, amennyi szerepet kapnak az adott hónapban, annyi helyet igyekszem szakítani rájuk, s mellettük még személyes kedvencemet, a Wolfot, valamint a reneszánszát élő QuakeWorldöt sem fogom teljesen magára hagyni. Horizontunkat jelentősen szélesítheted, ha elragadtatott rajongó levelekkel bombázod Sasa email fiókját, s hangosan követeled a magasabb oldalszám ráfordítást – ha netán nem nyerte el tetszésedet az alant elterülő premier, elégedetlenségedet egy tetszőleges címre kéretik kinyilvánítani (az egyetlen kikötés, hogy @ipma nem lehet a domain).

II. VILÁGHÁBORÚS UT2003 TOTÁLIS KONVERZIÓK. Lassan már-már megszámlálhatatlanná kezd válni az UT2K3 alá bejelentett TC-k száma, így tekintélyes káosz születne abból, ha mindenféle rendszerezés nélkül vágnék bele az ígéretesebb darabok bemutatásába. Mivel a második világégés kegyetlen témáját manapság úgyis olyan kevesen hajlandók játékuk témájaként bevállalni, először kezdjük is ezzel. (Legközelebb rátérhetünk Vietnám hasonlóan parlagon heverő helyszíneire, de a kiaknázatlan CT-terror párharc is izgalmasnak ígérkezik. ;))





DAY OF RESURRECTION. Úgy illik, hogy hazánk leendő büszkeségével kezdjük, melyet lelkes Day of Defeat (ismerkedőknek: WW2 HL mod) rajongók hegesztenek – bár emberhiányban, ám töretlen lelkesedéssel. Kis exkluzivitás végett meg is interjúvoltam a projekt vezetőjét, SirKhan főtigrist, ám krónikus helyhiány miatt ennek megjelenésére a következő hónapig sajnos vártok kell. Most csak egy pár kimagasló feature-t említek meg ízelítőképpen: Kiemelkedő, szakmai segítséggel pontosított történelemhűség, mely a multi játékmenetére is alapjaiban fog kihatni – ennek mikéntjéről majd az illetékeseket hallhatjátok. Különleges, a minden második programban megtalálható sémákon túlmutató fegyverarzenál. A végleges változatban akár 20 pálya, melyek közt minden valószínűség szerint Budapest is szerepelni fog! Aki elég elhivatottságot érez magában a fejlesztéshez való csatlakozáshoz, s nem utolsó sorban az Unreal Editorral is szorosabb barátságot kötött már, (vagy a kódolásban jártas) feltétlen vegye fel a kapcsolatot a csapattal, minden segítő kezet szívesen fogadnak!

www.gamefuture.hu/dayofresurrection

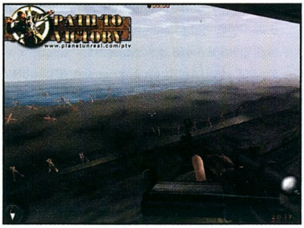
RESISTANCE AND LIBERATION. A következő TC kíméletlen realizmusával, Battlefieldet megszégyenítő pályaméreteivel, s lehengerlő fegyverarzenáljával próbálja maga mellé szédíteni a témára fogékony közönséget. A HUD szerepét abszolút minimalizálják (talán még emlékeztek a 98 végén megjelent Trespasser nevű fps-re, mely egyáltalán nem használt kijelzőket, csakis a hősnőnk mellén lévő tetoválást – igen eredeti alkotás, kár hogy eltűnt a süllyesztőben), se életerőnkről, se muníciónk mennyiségéről nem szerezhetünk tudomást – legalábbis a megszokott módon semmiképp. Nem rosszindulatúság, csupán racionális feltételezés

megállapítani, hogy ez egyből jókora gátat emel a mod széleskörű elterjedésének. Az összes lényeges földi összecsapás felkínálása, a grandiózus játékmenet (a győzelemhez néhol egész erődítményeket, városrészeket kell majd megvédenünk ill. elfoglalnunk) valamint a választható fegyverek 20 körüli száma ugyan jelentős hívogató tényező – ám én úgy érzem az R&L inkább afféle ínyenc szórakozás szerepét tölti majd be (mint a Q3-as True Combat) a trón elfoglalása helyett. **www.resistanceandliberation.com**





RED ORCHESTRA. Lássuk mit játszik majd nekünk a vörös zenekar! A komponista bizony nagyon merész, s megeshet, hogy valóban nagy lélegzetű műnek válhatunk részeseivé. A grafikai megvalósítás ínyenc igényességgel kecsegtet, fegyverek terén pedig mindent megkapunk, amit csak a két választható oldal, a német és az orosz - a TC egyértelműen az elhanyagoltabb keleti frontra koncentrál – katonák használtak. A realizmus felé húzó környezet hatalmas pályáit csapatszállító- és harcjárművek teszik egésszé, ami egyedülálló ígéret a WW2 modok jelenlegi kínálatában. Játékmódok terén a kasztalapon működő objektíva-alapú lesz a domináns, ám akad a palettán még városelfoglalós, lerohanós, s sima öldöklős móka is. A hivatalos honlapról egyértelműen kiderül, hogy a fejlesztők a téma fanatikusai – s ráadásként a távolabbi jövőre egy single player verziót is terveznek, mely során egy orosz baka háborús hétköznapjaiba nyerhetünk bepillantást. Das ist eine Unikum! **www.unrealwarfarex.com/redorchestra**



PATH TO VICTORY. Aktuális alanyunkat leginkább a Wolfensteinhez lehetne hasonlítani. A szövetséges és a német haderő szerepeltetése, a játékélmény előtérbe helyezése a realizmussal szemben (így sok részben fiktív helyszín megjelenése) de leginkább a kasztalapú, küldetésorientált játékmenet az, amely rávezet a fenti asszociációra. Fegyverek terén az ismert típusok kiegyensúlyozott beépítésére számíthatunk, melyeket a limbó menü szokásos arcai (utász, szanitéc, mesterlövész, rakétavetész) hordanak a vállukon. Populárisabb darab, a képek egyelőre kicsit kidolgozatlanok, majd meglátjuk, lesz e jövője. **www.planetunreal.com/ptv**

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Először is megkapjátok az ígért interjút, másodsorban pedig egy kis ismertetőt / értékelést az Epic epedve várt Bonus csomagjáról. Szeretnék még egy átfogó előzetest is szolgáltatni a jelenleg leges legjobban várt TC-ről, a Star Wars Troopers: Rise of the Rebbelionról, ám annyi már a róla összegyűlt információ, hogy annak bepréselésére igen kevés esély mutatkozik. Addig is: fragekben gazdag hónapot, és kellemes húsvétot kívánok!

LORD LUCAS Z

UNREAL APRÓHÍREK

Mire ezt olvasod, a **2199-es patch** megjelenése már nem lesz újdonság, mely leginkább a 2186-os okozta hiányosságokat igyekszik orvosolni, jó pár egyéb bugfixszel és plusszal karöltve. Használata erősen javallt, főleg, mert a szerverek 90%-a már áttért rá!

A scene által messiásként várt **Epic Bonuspack** végre megérkezett, így ha minden jól megy, a következő hónapban már egy kövér review-val várhatlak titeket!

Egy pár info az **Unreal Engine** Tim Swenney fémjelezte világából: az Epicnél már három hónapja futtatják programjuk 64-bites verzióját a megfelelő Linux környezetben egy kísérleti ClawHammeren. A CPU nyújtotta többletlehetőségek maximálisan meggyőzték őket, és amellett, hogy az UT2003 64-et még az **Athlon 64** premierje előtt piacra dobják, az engine következő verzióit már alapvetően az x86-64 architektúrára fogják építeni (bár ez a platform még jó darabig nem válik elengedhetetlen követelménnyé).

Az UW motor sokoldalúságát mutatja a folyamatosan gyarapodó **autós modok** száma. A feltehetően „vehicledemo.ut2" ihletettségű total conversionökből eddig három került bejelentésre: Unreal Racing, UnWheel, UnrealSpeed

Az Unreal 2 mellett sok egyéb jeles játék (főleg rpgk-k) zenéjét szerző zseniális Jeremy Soule honlapján nemrég felbukkant a projektek közt az engine-névadó **Unreal Warfare** neve. Ez már félig bizonyítéka a titokzatos program tényleges létezésére.

Mivel a számolatlanul özönlő multimodok megnevezésére itt nincs terünk, csak egy érdekességet említenék: az **Out of Hell** nevű ígéretes, horror témájú total conversion ugyanis teljes egészében önálló sztorival rendelkező single player darab, amely a jelenlegi palettát tekintve kétségtelenül kuriózum. Lásd: **www.geocities.com/outofhellmod**

QUAKE APRÓHÍREK

Örvendetes tény, hogy az öreg, ám máig utánozhatatlan **QuakeWorld** reneszánszát éli, többek közt a **Tenebrae** és a **FUHQuake** újratextúrázó, engine-frissítő projekteknek köszönhetően. Újabb versenyző csatlakozott a mozgalomhoz Dark Places néven, ám egyelőre még magzati stádiumban leledzik. Az előző két program legújabb verzióinak letöltéséhez az MPortal ingyenes ftp szerverét ajánlom. **ftp.mportal.hu/q1/mods**, ill. ha a Tenebrae már nincs fenn: **tenebrae.sourceforge.net**

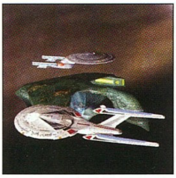
Ha netán te is csatlakoztál a Quake-feltámasztók egyre népesebb csoportjához, ajánlom figyelmedbe a **Dude's Adventures** nevű, jópofa, Tenebrae-t használó modot. **dudesadventures.cjb.net**

Meglepő, hogy a kevésbé kultikus **Quake 2**-t is életben tartják még egyesek, ráadásul nem is akárhogy. Megdöbbentő, de az **Urban Dominion** fejlesztői ingyenes online fps fejlesztésébe fogtak a Q2 engine alapjain. Az 1983-as - fogjuk rá, hogy alternatív - világban játszódó TC igencsak figyelemfelkeltő próbálkozás. **www.global-gaming.com/Dominion**

A meglepetések igazi fokozása csak most jön: egyes fejlesztők megelégelve a CS folytonos javítgatását, lassú játékmenetét, összedobtak **QuakeWorld Team Fortress alá** egy **Counter-Strike mod**ot, melyhez a de_dust pálya már le is tölthető. No comment. (Thx to Aken!) **ap.qgl.org/mercury/news.htm**

A World Cyber Games nemrég azzal az abszurd kijelentéssel borzolta fel játékosok tízezreinek az idegeit, miszerint nem kívánja a Quake 3-at versenyszámként indítani. Az abnormális megnyilvánulás természetesen azonnali petíciót vont maga után, melynek a rovat írásakor még nem született eredménye. Szólalj fel itt: **www.petitiononline.com/q3inWCG/petition.html !**!

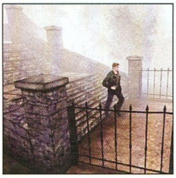
MENTŐÖV



STARFLEET COMMAND 3

Üdv mindenkinek! A múlt számban Sass Endre kért segítséget a ST: Starfleet Command 3-hoz. Neki szeretnék segíteni ezzel a levéllel. Tehát, miután a bombát kisugároztad az aszteroidára, lehetőleg a szektor határa mentén (eleinte warpolhatsz, de amikor a föderációs hajók közelébe érsz, mindenképp állj meg! A bomba kb. most robban.) Na, most haladj impulzusmeghajtással tovább a szektorhatár mentén addig, míg a föd. hajók radartávon kívülre érnek. Innen már szabad az út a bázisig, de csak impulzushajtóművel, azzal is csak lassan (nekem az 1/2 bejött). Amikor a tiszted felajánlja, rakd ki a zavarót, és innen már nem lehet gond. Ha mégis, kérdezz még bátran! Sok sikert!

Szúnyog Attila



SILENT HILL 2

Hali Mocsy! Van egy kérdésem a Silent Hill 2 -vel kapcsolatban! Jelenleg a korházban tartok, és sehol nem találom a Purple Bull Key-t! Azt írtad, hogy a fénymásolóban van, csak azt nem, hogy a fénymásoló hol van :) Már csak ez kellene, hogy kinyíljon a ládika. Pls, válaszolj mihamarabb! :) Na jó, nem zavarlak tovább, csak az a kulcs kellene! :) Üdv.: Blint

A fénymásoló szoba az első emeleten található (First Floor). A térképen Document Room néven találod meg.



MORROWIND

Négy kérdésem van a Morrowinddel kapcsolatban. 1. Hol van az a Dwenner rom, ahol meg kell találnom a Dwenner Puzzle Boxot? Pontosan tájold be!

Balmora legyen a kiindulási város. Menj ki a déli kijáraton, majd át a folyón lévő hídon. Menj tovább az úton, hamarosan eléred az erődöt. Menj el mellette, majd hamarosan elérsz egy ösvényhez, mely északra vezet. Menj fel, majd jobbra lesz egy hatalmas híd, amely egy kiszáradt vízmosás felett ível át. A hídon megtámad egy bandita, ezt verd le (lesz ott egy szekér is, ha ezt megtaláltad, akkor már jó helyen vagy). Kelj át a hídon, majd jobb kéz felé a hegytetőn keresd meg a kapcsolót, amely a törpváros ajtaját nyitja.



2. Tájold már be nekem, hogy hol van egy-két romváros!

Az egész kontinens tele van romvárosokkal és sírkamrákkal. Az összeset felsorolnom most nagyon nehéz lenne.

3. Melyik az a PC Guru, amelyikben leírtad a Morrowind végigjátszását? És azt hogyan szerezhetem meg?

Az eredeti Morrowind-végigjátszást nem használhatom jogi dolgok miatt. A leírást ismét elkezdtem, részletekben megtaláljátok az elkövetkezendő hónapokban a CD-n a Morrowind rovatban.

4. Megöltem Orvas Drent, most mit tegyek, én is Vivec gyilkos legyek? Ha igen, akkor írd le nekem, hogy mit tegyek!

Amennyiben olyan karaktert ölsz meg, aki a végigjátszás szempontjából nélkülözhetetlen, úgy azt a játék jelzi. Ilyenkor is folytathatod tovább a kalandozást, viszont a hagyományos úton nem tudod megölni a főellenfelet. Vivec isten megölése után megkapod a varázskesztyűt (Wraithguard), előbb azonban a Tel Fyrben lévő törpével azonosíttatnod kell. Ezután már csak a két varázsfegyvert kell megszerezned, és máris tiéd a végső győzelem. Az igazat megvallva azonban nem tudom szívből ajánlani ezt a módszert, mivel a most bejelentett kiegészítőben Vivec állítólag komoly szerepet kapott.

Üdvözöllek Téged és a szerkesztőség többi tagját.

Napoleon

Szia Mocsy! Remélem, tudsz nekem segíteni Morrowinddel kapcsolatban. Meg csak kezdő karakterem van, és ki kellene nyitnom egy 75-os ládát, de nem tudom, hogy hol találok hozzá 100-as tekercset, és mar nagyon bosszant a dolog! Előre is koszi a segítséget!

Kezdő szinten ilyen tekercset (Ekash Lock Splitter) a különböző barlangokban találsz, a csempészeknél mindig találtam néhányat. Amennyiben biztosra akarsz menni, akkor lépj be a Mage Guildbe, majd teleportálj el Calderába, és keresd meg Folms Mirelt, nála lehet venni (csak Conjurer szinttől).



Szia!

Tudnál segíteni abban, hogy hogyan tudnék továbbjutni a Soldier Of Fortune II-ben? Az elején járok, annál a résznél, amikor egy szállodából kell kimenekíteni egy kulcsfontosságú embert, akivel aztán teherautóba szállunk. A teherautó platóján lévő gépfegyverrel lövöm az ellent, miközben a teherautó halad, majd hirtelen megáll, és csak annyit közöl a sofőröm, hogy: Oxigénpalackok! Amely kijelentéssel semmit sem tudok kezdeni, mert hiába akarom szétlőni, nem történik semmi. Nem tudok leszállni sem a teherautóról, és csak ott állunk, és nem tudok továbbjutni. Van valami ötleted, hogyan tudok túljutni ezen a részen? Köszi! Feri



OLVASÓI KÉRDÉSEK

Sziasztok!!! Elakadtam 1 kicsit a **Sudden Strike 2**-ben. A németekkel vagyok, és a 6. pályával szenvedek.
A feladat az volna, hogy foglaljak el egy repülőteret északon, majd délen, és miután a repteréket helyrehoztam, pakoljak fel az északi reptéren pihiző gépre egy tábornokot, majd pedig küldjem a repülőn délre, és vége!
Nekem minden szépen ment, az egész térképet elfoglaltam, minden az ellenőrzésem alatt áll, de egy db tábornokkal nem találkoztam. Csak kb. 8 db német ejtőernyősöm van!!! Hol a fészkes fenében kell keresni??? Mert gondolom, ha az eddigi csaták során meghalt volna, akkor a gép kanyar nélkül kiírta volna, hogy gáz van!!! Kérlek, segíts, ha tudsz!!! Földes Márton



Szia Mocsy! Szükségem lenne egy kis segítségre az **Outcast**tal kapcsolatban. Megszereztem a kőtáblát, és visszavittem Shamaz Mazumnak. Nálam van a három kőkulcs is, de nem tudom, milyen sorrendben kell betenni a templomokba, pedig már minden variációt kipróbáltam. Ha tudsz segíteni, légy szíves, válaszolj. Előre is köszi. Rath Namyl-Gu

MDK 2 Hello. Hogyan kell a 3. pálya elején a repedt csövet beragasztani? Semmivel nem tudom kombinálni.
Csécsei Balázs

Oxigénpalackok? Ez nem mond semmit, ellenben ha a teherautó elejére váltasz, akkor láthatod, hogy az utat eltorlaszolja egy másik gépjármű. Bal kézre viszont hatalmas üzemanyag tároló leledzik, ezt és az előtte lévő hordókat kell szétszedni, hogy tiszta legyen végre az út.





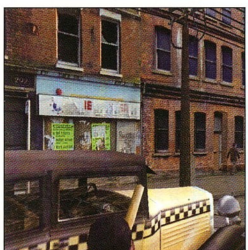
ICEWIND DALE II

Csá Lily! Nahh, elakadtam az Icewind Dale II-ben, ott, ahol lezuhanunk a léghajóval, már bent vagyunk a jégpalotában vagy hol... a második szinten van egy áramot, vagy mit kilövellő szerkezet, nahh, azt elk*rt*m, mert nem tudtam, mit kell vele csinálni, hol van az a hely, ahol azt meg lehet javítani (mert azt írja, hogy keressem meg azt az utat vagy mit, ahol meg tudom javítani...) ????
előre is köszi... Kresselack

Gondolom, hogy ügyesen beleengedted az áramot abba az érzékeny szerkezetbe. Pánikra semmi ok, ezen a szinten megtalálod a megoldást. Menj el a délkeleti sarokban lévő játékszobába (Play Room), majd ott húzd meg az alsó kapcsolót. A gólem aktivizálja a javítás üzemmódot, majd a déli kapcsoló meghúzásával beindítja a javítást.

THIEF: THE DARK PROJECT

Üdv! A Februári számban kérdezte Tibi, hogy mit kell csinálni a Thiefben a Return to the Cathedral pályán, mikor Murus szelleme átmegy a másik sírhoz. Tehát: Murus kérése, hogy hozzuk fel Renault testvér holttestét a katedrális pincéjéből. Nem lesz nehéz megtalálni, egy zárt faajtó mögött van. Vigyük vissza a hullát a temetőbe, és dobjuk bele abba sírba, amelyik mellett Murus áll. Ezután a szellem átmegy egy harmadik sírhoz, és az előbbi műveletet kell megismételni Martello testvér hullájával, amely a Katedrális padlásszintjén van. Ha ezt is beledobtuk a sírba, még van egy feladat. Ki kell nyírni az összes „Hammer haunt"-ot (a vörös ruhás, karddal hadonászó élőhalottak; három van a katedrálisban, egy a Szent Yora és a Garden között járőrözik, kettő a leszakadt lépcső utáni részen téblábol, egy pedig a földalatti alagút egyik szobájában van (asszem)). Ezután Murus odaadja az Armory kulcsát (katedrális padlásszint, fémajtó). menjünk be, majd az itt szerzett Explosive-ot rakjuk a Cloister Gate elé, lőjünk bele egy tüzes nyilat, majd a kirobbant kapun át léceljünk le. (Ez az Expert fokozatra vonatkozik.)
Ui.: Ha már Thief, akkor nekem is elkélne a help. Az Escape! c. pályán vagyok, és az érdekelne, hogy van az info Constantine-ról (ez az egyik feladat, de nem sikerül megtalálni).

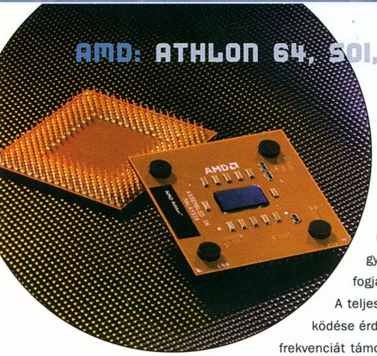


MAFIA

Hi Mocsy! Hatalmas problémám lenne! Lenne nekem egy Mafia nevű játékom, de sajna vagy 1 hónapja nem játszhatok vele! Az ok pedig, hogy van egy YOU LUCKY BASTARD nevű küldetés, amelyben a szerelvények kerékbiztosító ékeit kell kilőni, de ez sehogy sem sikerül. Kb. már 8 tárat lőttem ki, de csak nem akarnak mozdulni. Kérlek, segíts, mert fantasztikus a játék!
Ha lehet, e-mailben válaszolj! JBZ

Csak simán a „Use" gombot kell megnyomni a kikötőben, és akkor eltűnik onnan az ék. De vigyázz, ne „pazarold" el a két vagont, mert nincs több... Figyelj, hogy a váltókat jól váltottad-e át!

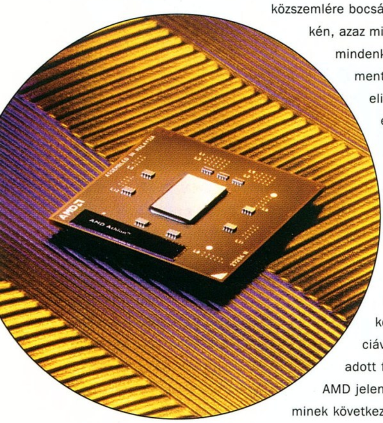
AMD: ATHLON 64, SOI, COUNTER-STRIKE 64-BITEN





Ahogy arról a múlt hónapban már részletesen beszámoltunk, az Advanced Micro Devices többszöri halasztást követően ismét csak kénytelen volt legújabb generációs processzorarchitektúrájának megjelenési dátumát módosítani, mely jelen esetben szeptemberben lett meghatározva. Az ily módon az év második negyedévére várható – valamint az ezt követő – bejelentéseket illetően szerkesztőségünk számos információval gazdagozott az elmúlt hónap során: mint arra előzetesen számítani lehetett, a nemrégiben megjelent, legfelsőbb kategóriás, 512 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkező Barton magos Athlon XP processzorok a következő negyedév során fogják 0,13 mikronon történő előállításukból fakadóan elérni skálázhatóságuk legvégső határait. A teljesítménymutatók legnagyobb mértékű kitolása, valamint e központi egységek leghatékonyabb működése érdekében a vállalat a következő negyedév során tervezi a Barton mag 200 MHz-es processzoroldali buszfrekvenciát támogató példányainak megjelentetését, mely frekvencianövekedés következtében a jelenlegi alaplapok által ismert legmodernebb PC3200-as szabványú DDR400-as memóriamodulokkal azonos szinkron módon tudnának működni csökkentve a jelenlegi aszinkron mód latency értékeit – az új PSB az Nvidia nForce2-es lapkakészletében BIOS frissítést követően válik elérhetővé, míg a közeljövőben megjelenő VIA KT400-as készlete alapból fogja támogatni az új szabványt. Jelenlegi információink szerint az Athlon XP processzorcsalád legutolsó példányai 3200+ valamint 3400+ PR jelöléssel kerülnek majd forgalomba, mely jelöléseket a ClawHammer architektúrával rendelkező Athlon 64 processzorok fognak továbbvinni. Az új processzorcsalád legkisebb példánya 2,00 GHz-es órajelen fog működni, PR jelölése pedig a legnagyobb Bartonnal megegyező 3400+ lesz. Ezt követi a sorban öt processzor 0,20 GHz-es / 200+ PR jelölésnövekedéssel egészen a 3,00 GHz-es órajelű 4000+ modellig. Minekután elmondható, hogy az AMD 0,13 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiára történő átállása korántsem volt zökkenőmentes, ezért feltételezhető, hogy a jelenleginél finomabb, 90 nanométerre történő átállás sem fog a vállalat által jövő év első negyedévében meghatározott időpontra megtörténni. Ennek megfelelően a 0,13-as Athlon 64 processzorok 2004 második negyedévéig meghatározó elemét fogják képezni az AMD portfoliójának. Mint ismeretes, az új processzorok az eredeti elképzelésekkel ellentétben – a konkurens Intel által szintén a harmadik negyedévre datálható megjelenésekkel azonos módon – 1 MB, illetve a későbbiekben 2 MB méretű másodlagos gyorsítótárakkal fognak megjelenni. Ez utóbbi – jelenleg San Diego kódnévre hallgató – fejlesztések már az új gyártástechnológiával fognak előállításra kerülni, és a 2,60 GHz-es órajelen működő, 4000+ PR jelölésű egységektől ugyancsak 0,20 GHz-es / 200+ PR jelölésnövekedésekkel egészen a 3,40 GHz-es értékig skálázódnak.

Annak ellenére, hogy a piaci elemzők széles rétege nagy szkepticizmussal fogadta az AMD ama bejelentését, miszerint a jobb skálázhatóság valamint kisebb elektromágneses interferencia elértének érdekében a következő generációs processzoraikat Silicon-On-Insulator technológia alkalmazásával szeretnék előállítani, a vállalat szóvivői mégis mindenkit arról igyekeztek meggyőzni, hogy mérnökeiknek e fejlett gyártástechnológia kihívásait tekintve semmiféle gondjai nem adódhatnak. E véleményükhöz tartották magukat akkor is, mikor a tavaly júniusban megrendezett Computex számítástechnikai szakkiállítás alkalmával először közszemlére bocsátott ClawHammer processzorok az eredetileg tervezett 1,60 GHz, 1,80 GHz-es értékeknek csupán a töredékén, azaz mindössze 800 MHz-es órajelen voltak képesek működni. A második, októberi halasztás alkalmával ugyancsak mindenkit a felől biztosítottak, hogy a halasztás semmiféle összefüggésben nem áll az új gyártástechnológia implementálásával, és csak most, az immár harmadik alkalommal bejelentett módosítást követően voltak hajlandók elismerni a sorozatos késések hátterében rejlő – és mindenki által sejtett – valódi okokat. Ezt követően az év elején a szakma igen érdekes bejelentésre lehetett figyelmes, miszerint a vállalat az IBM-mel együttműködve készül a jövő fejlett gyártástechnológiáinak kifejlesztésére. Többen jogosan tehették fel a kérdést: „mégis, miféle fejlett technológiákét, hisz egyelőre a jelenlegi legnagyobb volumenű vállalkozásukat sem tudják befejezni?" A kezdeti felületeskedést félretéve később azonban mindenki hátsó szándékot keresett és talált is a megállapodásban, melyet a hónap elején nyilvánosságra hozott részletek is megerősítenek: történetesen az AMD végső elkeseredésében negyvenhatmillió dollárt (!) fizetett az IBM-nek előzetesen a SOI technológiával kapcsolatos gondjaik leküzdéséért. Mint ahogyan azt az elmúlt fél év hűen tükrözi, a legnagyobb baj a vállalat szempontjából nem a kihivás alábecslésében, és nem is a hatalmas összeg kifizetésében rejlik, hanem abban, hogy a sorozatos halasztások minden eddiginél nagyobb mértékben csökkentették az AMD piaci reputációját, valamint ezzel együtt részvényeinek indexét is. Mint látszik, a konkurenciával szembeni technológia fölény bizonyításvágyának félre tétele olykor célszerűbb, és célszerűbb inkább az adott feladatok minél gyorsabb és hatékonyabb megoldása. Ehhez hasonló hibás döntések azonban nem csak az AMD jelenét határozzák meg, hanem az egész IT szférára jellemzők, legutóbbi példája az Nvidia NV30-as fejlesztése, minek következtében a cég akár több éves piaci elsőségét is elveszítheti...

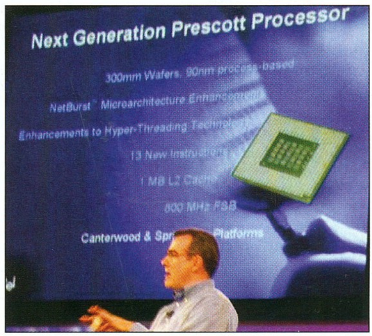


HÍREK



Ahogy egyre közeledik az AMD legújabb generációs szerverprocesszorának megjelenési időpontja, egyre több cég / vállalat foglal állást az AMD Opteron névre hallgató központi egységei mellett. E cégek listáját bővítik a nemrégiben megrendezett Game Developer Conference során felszólaló Valve L.L.C. képviselői, akik a jelenleg legnépszerűbb on-line internetes játékprogram, a Counter-Strike valamint a Half-Life megalkotói. Statisztikák alapján az interneten elérhető több mint harmincötezer szerveren havonta körülbelül mintegy négy és fél billió játékpercet töltenek a felhasználók. A fejlesztők épp e hatalmas szervermennyiség miatt készítették el legújabb projektjüket, mely nem más, mint a Counter-Strike 64-bites Linux operációs rendszerre portolt változata. Elmondásuk szerint egy hagyományos, 32-bites architektúrájú processzorral összehasonlítva azonos órajelen az Opteron több mint harminc százalékos teljesítménynövekedést jelent a program futása szempontjából. Beszámolójukban kitértek arra is, hogy a jelenlegi 32-bites központi egységekkel ellentétben az AMD fejlesztette x86-64 architektúrára épülő Opteron processzorok egységenként 16 GB memóriát képesek kezelni, ami a későbbiekben sokkal jobb kihasználtságú szervereket – több kliens csatlakozását -, valamint a jelenlegieknél nagyobb és interaktívabb világok létrehozását jelenti. A 64-bites kóddal rendelkező dedikált szerver azonnal elérhető és letölthető a fejlesztők honlapjáról..

INTEL: PRESCOTT PROCESSZOR ÉS GRANTSDALE LAPKAKÉSZLET



A nemrégiben megrendezésre került tavaszi Intel Developer Forum során a vállalat központi egységeiért felelős referensei számos új információval gazdagították az arra éhes hallgatóközönséget jelenleg még mindig fejlesztés alatt álló Prescott processzoraikkal kapcsolatban. Mint ismeretes, az új processzorokat 90 nanométeres gyártástechnológia alkalmazásával állítják elő, technológiai szempontból pedig igencsak összetett és innovatív fejlesztésnek mondhatók, hisz olyan újdonságok kerültek bennük implementálásra, mint a továbbfejlesztett HyperThreading technológia, valamint a 800 MHz-re növelt Quad Pumped rendszerbusz. A processzort alkotó tranzisztorok százmillió darabot meghaladó számának több mint a harmadát azonban a felduzzasztott első-, és másodszintű gyorsítótárak adják, melyek az év harmadik negyedévében megjelenő egységekben kivétel nélkül mind 16 KB L1 valamint 1 MB L2 értékekkel fognak rendelkezni. Ezekhez kapcsolódnak az új NetBurst architektúra mellett a szintén új és továbbfejlesztett pre-fetch algoritmusok, amelyek elődeiknél sokkal nagyobb pontossággal képesek megállapítani, mely információhalmazra lesz a következőkben szüksége a processzornak. Ezek alkalmazásával azonos – sőt, egyes esetekben akár alacsonyabb – órajelen a Prescott processzorok gyorsabban és hatékonyabban dolgoznak Northwood maggal rendelkező társaiknál. A processzor hatékonyságát tovább növeli a Prescottban debütáló kibővített utasításkészlet is, mely 13 új elemmel gazdagítja a processzor célorientált utasításainak eddigi halmazát – a témával kapcsolatos információink alapján két új utasítás a párhuzamos számítási folyamatok szinkronizálását, egy videótörmörítési célokat, míg a maradék lebegőpontosról integerre történő átváltást, lebegőpontos számítási műveletek gyorsítását, valamint számtani műveletek gyorsítását fogja szolgálni. A Prescott kiszolgálását két platform fogja a jövőben ellátni: egyik az áprilisban megjelenő Socket 478-as Springdale és Canterwood lapkakészlet, míg a másik a 2004-ben bevezetésre kerülő Socket T tokozást használó Grantsdale lapkakészlet lesz. A Socket T, más nevén LGA-775 (Land Grid Array) tokozás egyik legvonzóbb tulajdonsága a technológia alkalmazása által elérhető összeköttetések kialakításának hatalmas mennyisége – mely révén a Prescottot követő Tejas központi egységek is mind ezt fogják használni a lapkakészlettel történő csatlakozásra. A Prescott fejlett gyártástechnológiájából eredően a processzorok egészen az 5,40 GHz-es értékig lesznek skálázhatók, és előreláthatólag a 4,80 GHz-es értéktől kerülnek majd a Grantsdale platformmal alkalmazásra. A Grantsdale legfontosabb újításai közé az 533 MHz-en működő, DDR-II típusú SDRAM memóriamodulok támogatása, a PCI-Express csatolók megjelenése, valamint az Intel legújabb generációs ICH 6 I/O vezérlője fog tartozni. Mivel e platformban a Prescott proceszszorok kizárólag egy új, 1066 MHz-es Quad Pumped rendszerbusz alkalmazásával fognak működni, ezért egyértelműnek látszik, hogy a Grantsdale kizárólag kétcsatornás felállásban lesz majd hajlandó a DDR-II-es memóriák kezelésére. Az ICH 6 egyik legérdekesebb innovációja az új audio mag, mely a Dolby Digital jelek dekódolásán kívül támogatja a DVD-Audio és az SACD szabványok formátumait, valamint a multistreaming szolgáltatást, amikor is a felhasználónak lehetősége nyílik két különálló hangfolyam két különálló hangcsatorna-kivezetésen történő lejátszására egy számítógépen



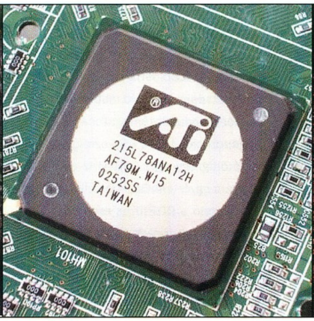




ATI TECHNOLOGIES: ÚJ GRAFIKUS GYORSÍTÓK

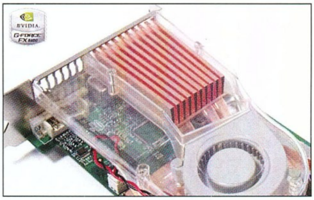
Annak ellenére, hogy a kanadai illetőségű ATI Technologies legújabb fejlesztéseinek hivatalos bemutatójára csupán a március első felében, Hannoverben megrendezésre kerülő CeBIT számítástechnikai szakkiállítás keretein belül került volna sor, a cég előzetes tervein némileg változtatva már március első napjaiban nyilvánosságra hozta legújabb grafikus processzorait, valamint az ezek köré épülő termékeket. A bejelentések az ATI legújabb irányelveit követően a piac különböző szegmenseit célozzák meg, és köztük két teljes mértékben DirectX 9.0 kompatibilis, valamint egy, a korábbi RV250 VPU optimalizált, ám még mindig csak DirectX 8.1 kompatibilitással rendelkező változata szerepelt. Ennek megfelelően a legfelső kategóriás RADEON 9800 – melynek elnevezése az előzetese hírekkel ellentétben végül is nem RADEON 9900 lett – a hardcore játékosok igényeinek szem előtt tartásával, a RADEON 9600 sorozatba tartozó VPU-k a legjobb ár / teljesítménnyel rendelkező kártyákként, míg a RADEON 9200 az alsó árkategóriába tartozó grafikus gyorsítóként kerül forgalomba. Mint arról a múlt hónapban részletesen beszámoltunk, a RADEON 9800 illetve a RADEON 9800 Pro kártyák lelkét képző R350-es grafikus processzorok az ATI korábbi, R300 kódnéven ismert fejlesztésének optimalizált változatai, melyek nem csak magasabb órajeleik tekintetében különböznek a RADEON 9700-as gyorsítóktól. Mindkét kártya felépítését tekintve egyaránt 128 MB BGA tokozású DDR SDRAM memóriával kerül forgalomba annak ellenére, hogy a processzor és a 256-bites memóriavezérlő is fel van készítve a DDR-II típusú memóriák alkalmazásának lehetőségére. Akárcsak elődje, az R350-es processzor is nyolc renderelő futószalaggal rendelkezik, melyekhez darabonként egy-egy textúrázó egység csatlakozik – ám már most hallani olyan pletykákat, melyek szerint az ATI még áprilisban megkezdi egy olyan, 256 MB-nyi DDR-II-es modulokkal rendelkező kártya gyártását, melyben a futószalagokhoz nem egy, hanem már két textúrázó egység fog csatlakozni. A szokásos HydraVision támogatással rendelkező, maximálisan 1024x768-as felbontás előállítására képes integrált TV kimeneten kívül még két darab 400 MHz-es RAMDAC kapott helyet a kártyákon. A processzor, illetve a memóriák órajele a RADEON 9800 esetében 325 / 620 MHz, mely a Pro változat esetében 380 / 680 MHz-re növekszik. Az R350 hatékonyabb architektúrájával párhuzamosan számos újdonság kerül mind hardver-, mind pedig szoftverszinten implementálásra: ilyen például a SMOOTHVISION 2.1-es változata, a SMARTSHADER 2.1-es változata valamint az új VPU-k legfontosabb innovációja, az F-Buffer, mely már végtelen számú utasítással rendelkező pixel shader programokat is támogat. A RADEON 9600, illetve ennek Pro változata nem más, mint a korábbról ismert RADEON 9500-as grafikus processzorok kissé feljavított változatai, melyek immáron 0,13 mikron csíkszélességű gyártástechnológia alkalmazásával kerülnek előállításra. Mindkét kártya DirectX 9.0 kompatibilis, elődeikkel ellentétben azonban csupán négy renderelő futószalaggal és két vertex shaderrel rendelkeznek. A korábbinál fejlettebb architektúrának és gyártástechnológiának következtében a RADEON 9600 Pro igen magas, 400 / 600 MHz-es frekvenciákon, míg a RADEON 9600 325 / 400 MHz-en működik processzort és memóriát tekintve. Az alsó árkategóriába tartozó RADEON 9200 nem más, mint a RADEON 9000 sorozat AGP 3.0-ás szabványt, és ezáltal 8x-os AGP buszt támogató változata. Az új kártyák megjelenésével párhuzamosan számítani lehet új CATALYST meghajtóprogramok megjelenésére, melyek közül az első BETA stádiumban levő kódok már most kézről kézre vándorolnak az interneten. Ezek előzetes teljesítményét tekintve nem csak az új kártyák, de a régebbi fejlesztések is profitálni fognak az optimalizált kódból, mely következtében egyes alkalmazásoknak akár 5-10 százalékos teljesítménynövekedésére lehet számítani.







NVIDIA: ÚJ GEFORCE FX GRAFIKUS GYORSÍTÓK



Annak ellenére, hogy az Nvidia legújabb grafikus processzorainak hivatalos bejelentésére a konkurens ATI Technologies eredeti terveihez hasonlóan a CeBIT kiállítás adta volna a megfelelő keretet, a Santa Clara-i illetőségű vállalat sem tudott tovább várni, és kicsivel az ATI-t követően megtette saját fejlesztéseinek bejelentéseit. Ahogyan azt előzetesen már tudni lehetett, mindkét „új" processzor egyaránt az Nvidia korábbi NV30-as névre hallgató architektúrájának leszármazottja, melyek így teljesítmény tekintetében nem, szolgáltatásaikban viszont szinte teljes mértékben megegyeznek a GeForce FX grafikus processzorokkal. Ennek megfelelően az eddig csupán NV31 valamint NV34 kódneveken ismert VPU-k egyaránt DirectX 9.0 kompatibilisek, aminek következtében az Nvidia válik az első olyan céggé, mely az alacsony árkategóriában széles körben tudja kínálni legfrissebb elvárásoknak is eleget tevő VPU-it. A korábban NV31 névre hallgató processzor ezek után, mint GeForce FX 5600 vonul be a köztudatba, szolgáltatások tekintetében a GeForce FX teljes skálájával rendelkezik: így a DirectX 9.0 specifikációin is túlmutató pixel és vertex shaderekkel, memória -sávszélesség-optimalizáló technológiákkal, IntelliSample 2.0-val... Gyártását és felépítését tekintve 0,13 mikronos csíkszélességben állítják majd elő, négy renderelő futószalaggal rendelkezik 2x2-es felállásban, 128-bites memóriavezérlője pedig 256 MB-ig képes a memóriamodulok kezelésére. A vállalat jelenlegi ígéretei szerint a GeForce FX 5600-as kártyák mintegy harminc százalékkal lesznek gyorsabbak grafikus teljesítményükben a korábbi GeForce Ti 4600-as egységeknél, miközben áruk közel fele lesz azoknak. A GeForce FX 5200 névre keresztelt, negyvenötmillió tranzisztort magába foglaló NV34 0,15 mikronos csíkszélességben kerül előállításra, és nagyobbik testvéréhez hasonlóan szintén négy renderelő futószalaggal rendelkezik, memóriamodulok kezelésére azonban csak 128 MB-ig alkalmas – memóriavezérlője a GeForce 4 Ti sorozatéval azonos. Az Ultra változat órajele processzor és memória szempontjából 325 / 650 MHz lesz, a rendes GeForce FX 5200 értékeit azonban az Nvidia egyelőre még mindig nem adta közre. Várható kiskereskedelmi ára áprilisi megjelenését követően valahol nyolcvan dollár környékén fog mozogni.

SONY ERICSSON: Z1010 MOBILTELEFON

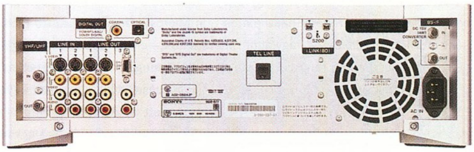


Nemrégiben került sor a Sony Ericsson cégek szövetségében megjelenő mobiltelefonok első, harmadik generációs hálózatot használó termékének, a Z1010 névre hallgató mobiltelefonnak bemutatójára. Az UMTS / GSM-GPRS hálózatokban egyaránt működőképes egység a harmadik generációs hálózatok lehetőségeit maximális mértékben kihasználva elsősorban videokonferenciák valamint mozgóképes alkalmazások futtatására lett kifejlesztve és optimalizálva, így kialakításában a Motorola Wings készülékei által bevezetett szétnyitható desiggnal rendelkező egység két digitális kamerával és két kijelzővel is rendelkezik. Ez utóbbiak közül a 176 x 220 pixel felbontású, hatvanötezer szín megjelenítésére alkalmas fő kijelző a készülék szétnyitását követően tárul a felhasználó elé, míg összecsukott állapotban a telefon elején található négy szürkeárnyalat megjelenítésére alkalmas kijelző tájékoztatja a Z1010 használóját az esetleges bejövő hívásokról, üzenetekről, hálózati térerőről, az akkumulátor állapotáról vagy éppen aktuális memókról. A telefon meüjének egyszerű kialakítása következtében az integrált kamera mindig könnyen elérhető és használható mind álló, mind pedig mozgóképek rögzítésére, melyek aztán a készülék Memory Stick Duo memóriájában kerülhetnek eltárolásra, vagy MMS, esetleg e-mail formájában továbbküldésre. Videokonferenciák lebonyolításához a fő kijelző alatt kapott helyet a második digitális kamera, mely a hívás alatt folyamatosan az egység használóját veszi, miközben az a fő kijelzőn láthatja beszélgetőpartnerét. A telefon és más digitális eszköz közötti gyors adatcseréért felelős a már említett Memory Stick Duo, mely gyárilag 16 MB-os kapacitással kerül forgalomba a Z1010-ben. Ezen természetesen nem csak állóképeket, de filmeket – MPEG 4 formátumban – és MP3 fájlokat is tárolhatunk, melyeket a készülék kivétel nélkül képes megmutatni, illetve lejátszani. A Sony Ericsson által Cannes-ban tartott bemutató során a meghívottaknak lehetőségük volt a harmadik generációs UMTS / GSM-GPRS mobiltelefon hálózatok magas adatátviteli képességeiben rejlő lehetőségek élőben történő megtapasztalására, ugyanis a résztvevők kivétel nélkül kipróbálhatták az Ericsson által üzemeltetett helyi próbahálózaton a Z1010 legkecsegtetőbb, videokonferencia lehetőségét. A talán még ez év vége előtt megjelenő készülék további specifikációi közül a legfontosabbak: UMTS hálózatban 384 kbit/s letöltés / 64 kbit/s feltöltés, 4+2 időréssel rendelkező GPRS modem, WAP 2.0, Java MIDP 1.0, SMS/EMS/MMS/ MMS Video üzenetek támogatása, következő generációs Bluetooth adó / vevő, IrDA port.

SONY: BDZ-S77 BLU-RAY DISC RECORDER



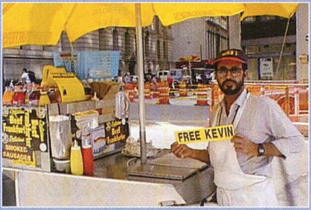
Annak ellenére, hogy mind Japánban, mind pedig az Egyesült Államokban egyelőre még alacsony ama háztartások száma, melyekben a HDTV felbontású műholdadások élvezhetők, ez a szám folyamatosan, és egyre nagyobb mértékben növekszik, így a Sony elérkezettnek látta az időt, hogy a világon elsőként jelenjen meg a piacon következő generációs kék lézert alkalmazó Blu-Ray Disc Recorder készülékével, mely április 10-én jelenik meg a Japán boltok polcain közel 3800 dolláros áron. Mint mindig, a legmodernebb technológiákat elsőként igénybe vevőknek igencsak mélyen a zsebükbe kell nyúlniuk, pénzükért viszont a BDZ-S77 formájában igazi, huszonegyedik századi „High-Tech videót" kapnak, mely digitális műholdvevőjén keresztül a HDTV műsorokat 720p, 480p, illetve 480i felbontásokban képes rögzíteni. Mint arról korábban hírt adtunk, a Blu-Ray lemezek tárkapacitása 15-től 20 GB-ig terjed, ami nagyjából hat DVD-minőségű film, vagy 12 óra DVD-minőségű HDTV adás rögzítésére alkalmas. Az egység természetesen a korábbi szabványokkal lefele kompatibilis, ami jelen esetben DVD-Video és DVD-R/RW formátumok, valamint az összes létező CD formátum lejátszását teszi számára lehetővé.



KEVIN MITNICK: MEGHACKELTÉK



A fiatalabb korosztálynak az egyszeri Kevin Mitnick névnél valószínűleg többbet mond a „Free Kevin" szlogen, mely felszólítás a világ leghíresebb, és ugyanakkor legveszedelmesebbnek tartott számítógépkalózának – hackerének – szabadon bocsátására vonatkozik. Mr. Mitnick ötéves letöltendő szabadságvesztését követően ez év január 20-án „szabadult" véglegesen a börtönbüntetést követő hároméves, teljes körű számítógépektől valamint egyéb információtechnikai egységektől történő eltiltástól, minek után immáron teljes mértékben élvezheti saját információbiztonság-technikai cégének ügyvezető igazgatói posztját. Nem kissé groteszk módon azonban az utóbbi hónapok során többször is betörtek Mr. Mitnick cégének hivatalos honlapjára, ahol is az első esetben egy „Isten hozott újra a szabad életben Mr. Kevin!" oldal került fel, míg a második esetben a sikeres hacker egy üzenetben kérte Kevin Mitnicktől, hogy alkalmazza, mint biztonságtechnikai alkalmazott. Az oldal feltörésének egyik esetében sem módosították, vagy törölték az ott található adatokat, amit, mint később elhangzott, Kevin korábbi „munkássága" iránti tiszteletből tettek. Ahogy azt Mr. Mitnick később a sajtónak elmondta, a honlap felügyeletével és aktualizálásával megbízott alkalmazott elfelejtette a Microsoft legújabb biztonsági patch-eit feltelepíteni, és a betörési kísérletek ennek következtében sikerülhettek. Mint nyilatkozta: „Igazság szerint az egész dolgot inkább viccesnek tartom, hiszen most az összes hacker azt hiszi, hogy ha sikerül bejutniuk Kevin Mitnick oldalára, akkor ők lesznek a legmájerebbek." A támadásokat követően Mr. Mitnick nem kérte sem az FBI, sem pedig más hivatalos szerv segítségét a felelősök felkutatása érdekében.









PIXAR ANIMATION STUDIOS: ÚJ RENDERFARM

A Pixar Animation Studiost méltán tartják a számítógépes animációs filmek úttörőjeként számon, hiszen a cég nevéhez olyan megismételhetetlen alkotások fűződnek, mint a Toy Story, az Egy bogár élete, a Jégkorszak valamint a Szörny Rt. Legutóbbi sajtóközleményükből arról értesülhettünk, hogy a cég immáron hónapok óta szoros együttműködésben dolgozik az Intel, valamint a RackSaver vállalatokkal annak érdekében, hogy megalkossák a világ legnagyobb teljesítményű, kizárólag csak digitális animációk renderelésére használatos komputerfarmját. A Pixar Studios új RenderFarmja nyolc darab, fürtözött RackSaver BladeRack szuperkomputerből fog állni, melyek összesen 1024 Intel Xeon processzort foglalnak magukba. A teljes rendszer két terrabyte memóriával és hatvan terrabyte merevlemez-kapacitással fog rendelkezni, elsődleges feladata pedig a Pixar saját fejlesztésű RenderMan szoftverének futtatása lesz. Számítási teljesítmény tekintetében mindegyik Blade szerver központi egységét képző 2,80 GHz-es Intel Xeon processzor mintegy ötször gyorsabb a Pixar által korábban használatos Sun Microsystems fejlesztette RISC processzoroknál. A cég elsőként a „The Incredibles" – nagyjából Hihetetlenek – című, jövő évben megjelenő alkotásának létrehozatalához fogja használni a rendszert. Érdekességként megemlítendő, hogy ez az első alkalom, mikor is a Pixar az x86 architektúrára épülő processzorok alkalmazása mellett döntött, ugyanis eddigi RenderFarmjaik kizárólag a Sun Microsystems által tervezett és épített rendszerekből álltak – ennek fő oka feltehetően abban is keresendő, hogy Steve Jobs, a Pixar Animation Studios elnöke egyben az Apple Computer alapítója, illetve ügyvezető igazgatója is. ■ TATCOM



MP3 CREATIVE MÓDRA

› **Info:** CHS Hungary Kft. **Tel.:** 451-3500

Pár évvel ezelőtt egyenesen az USA-ból kaptam egy Creative Nomad MP3-lejátszót. Magyarországon még nem forgalmazták, 110 V-os csatlakozóval rendelkezett, de mindenki a csodájára járt, hiszen az első hordozható MP3-lejátszó volt a piacon. A szerkesztőségben megtapizták, majd közölték, hogy akkor írjak cikket róla. Azóta rám ragadt az MP3-lejátszók tesztelése, ami az utóbbi időben nem kényeztetett el túlságosan sok munkával. A frissen érkezett két Creative termék tesztelése után viszont bátran kijelenthetem: bár a technika fejlődött, azért ami régen jó volt, meg kellene tartani.





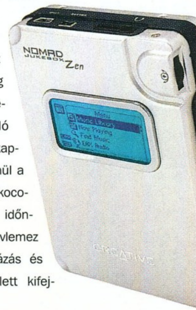
Az MP3-lejátszók megjelenésük után hamar teret hódítottak, hiszen kis méretben nagy tudással rendelkeztek. A memória méretétől függően akár több tíz albumnyi zenét pakolhatunk rájuk, mozgó alkatrésszel pedig nem rendelkeznek, így kisebb ütéseket is kibírnak, sőt, kocogáshoz is kiválók. A kisebbik Creative cucc teljesen megfelelt ennek a trendnek, de valami újdonsággal kellett előállni ahhoz, hogy kedvet csináljanak megvásárlásához. Ezért rendkívül kompakt méretűvé alakították ki az eszközt, valamint az adatátvitelt zseniálisan egyszerű módon tették lehetővé: a lejátszó szétszedhető, így a memóriát tartalmazó rész hagyományos USB memóriaként viselkedik. A szétszedés után a fennmaradó másik rész nem is való másra, mint az AAA méretű fotóelem tárolására, a lejátszáshoz szükséges gombok és az USB csatlakozófelület a memórián marad. Ezt csak be kell helyeznünk a számítógépbe, és akár a Windows Intézőből másolhatunk rá mp3 file-okat (Windows ME, 2000 és XP alatt driver nélkül, a többi operációs rendszer esetében a mellékelt driverrel). A memória 128 MB-os, így durván másfél-két album fér rá a tömörítés mértékétől függően. Az egyszerű kialakítás a kijelzőt is lespórolta, így vizuális információ hiányában nem is törekedtek arra, hogy az eszköz a minimálfunkcióknál többre legyen képes. A file-okat könyvtárszerkezet nélkül, betű- és számsorrendben játssza le, a lejátszó és egyben pause gombon kívül csak a számléptetés és a folyamatos lejátszás gombja van a memórián. A csomagban egy hordszíjat és intelligens módon egy elemet is kapunk (manapság már ez is előny), valamint egy adag reklámanyag mellett CD-t a driverekkel, technikai leírásokkal és az elmaradhatatlan Creative Playcenterrel.



Az energiaellátást a Creative ránk bízza, hiszen az elem nem tölthető, sőt adaptert sem mellékelnek, így az amúgy kis fogyasztású, 28 grammos eszköz működtetéséhez saját magunknak kell megoldást találnunk, legrosszabb esetben elemeket vennünk.

Koncepcióját tekintve már súlyában is az ellenkező stílust képviseli a Jukebox Zen. Külsőre a középkategóriás walkmanekre hasonlít, ám 268 grammjával lehúzza az ember zsebét. Ennek persze megvan az oka, hiszen a beépített lítium-ion elemeken kívül egy 2,5 collos notebook merevlemezt tartalmaz, melyen az adatokat tárolja. Nem véletlenül említettem adatokat, ugyanis az eszközre bármit másolhatunk a mellékelt Creative File Manager segítségével, de lejátszani csak azt tudjuk, amit a Music Librarybe másoltunk. A beépített szoftver a felmásolt mp3 id tagek alapján képes rendezni a zenéket, így nem könyvtárakban lépkedünk, hanem playlisteket hozhatunk létre előadó, album, stílus és még ezernyi más kiválasztható jellemző alapján. Ez persze megköveteli, hogy a felmásolt mp3 albumok és számok tagjei ki legyenek töltve tisztességesen.

A Creative elképzelése szerint a Jukebox Zen töméntelen mennyiségű zenét tud tárolni, hiszen a 20 GB-os merevlemezre sok minden felfér. Azonban ehhez csak a számítógépekben ritkán található Firewire portot adják, mint nagy sebességű adatátvitelt, ezen kívül csak az 1.1-es USB-t használhatjuk, amellyel a 20 GB feltöltése órákat vesz igénybe. Persze nem gyakori, hogy az ember mind a 20 GB-ot cseréli, azonban az USB 1.1 felett már eljárt az idő. A hamarosan megjelenő új változat már támogatni fogja a 2.0-s USB szabványt.



A merevlemez nagy fogyasztása ellen úgy védekeznek, hogy a 16 MB-nyi puffer memória tartalmazza az albumlistát, a merevlemez pedig csak addig pörög fel, amíg betölti a lejátszandó számot, utána lekapcsol. Ettől függetlenül a gyártó nem ajánlja kocogáshoz, hiszen az időnként működő merevlemez nem folyamatos rázás és ütés elviselésére lett kifejlesztve. ■ **FLEX**

ÉRTÉKELÉS

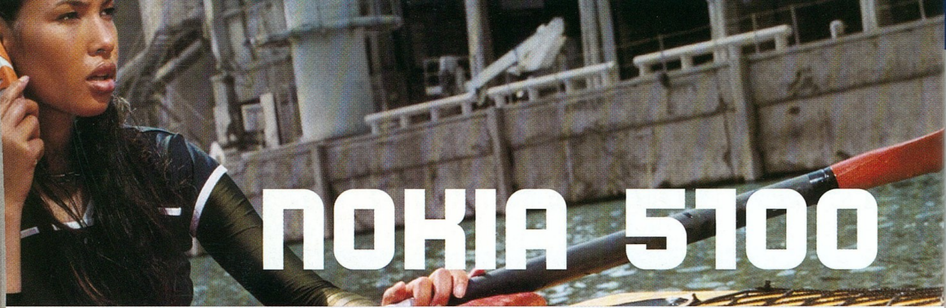
ELŐNYÖK: nagy zenei tárkapacitás, elegáns kivitel **HÁTRÁNYOK:** lassú kapcsolat, nem rázkódhat

8,5 JUKEBOX ZEN

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK kis méret, mozgó alkatrész nélküli lejátszás **HÁTRÁNYOK** kevés memória, nincs tölthető akku

9 MUVO



NOKIA 5100

> **Info:** Nokia Magyarország **Web:** www.nokia.hu



MENŐ, DE MÁSHÉPP. Már annak idején is egyfajta unikumnak számított a Nokia 5210-es készüléke, amely a szexi, ultravékony vagy éppen extravagáns modellek mellett egészen másfajta stílust képviselt. Ennek a némi túlzással túlélő mobilnak nevezhető megoldásnak az átdolgozása, újrakiadása az itt bemutatásra kerülő 5100, amely március hónapban került a szolgáltatók árlistáiba.

A külsejéről megoszlanak a vélemények. Van, aki már első ránézésre is elfogadhatatlannak tartja, és nevet rajta, hogy „ugyan, mi ez már" (na, ők a Samsung T100 vagy Nokia 6100 tulajdonosok:)), viszont jelentős azoknak a tábora is, akik meglátják benne a célszerű, jól használható mobilt, és rögtön a beszerzéséről érdeklődnek. A cikkíró valahol a két vélemény között foglal állást. E szerint a design kellemesnek mondható, semmi különleges, ám bármikor felveheti a versenyt a 3xxx kategóriás modellekkel. Mivel az 5100 csepp, por és ütésálló, ezért a mostoha környezeti hatások ellen vastag műanyag borítás védi. Természetesen baseballütővel ripityára apríthatnánk, és elképzelhető, hogy egy komolyabb szaharai homokviharban is beadná a derekát, ugyanakkor arra a célra, amelyikre kitalálták, miszerint az átlagosnál kicsit mostohább használati körülmények között is jól megállja a helyét, tökéletesen megfelel. Ennek próbájaként párszor szemmagasságból leejtettük, kitettük a hóesésbe, kislapáttal homokot szórtunk rá (na jó, ezt nem), és elmondható, hogy miden alkalmat sértetlenül vészelt át (a kijelzőt is biztonsági borítás takarja). Masszív felépítésű, jó fogású, közepes méretű modellről van szó, amelyet nem kell a karcolásoktól, leejtésektől, vagy éppen egy kis szitáló esőtől óvnunk.

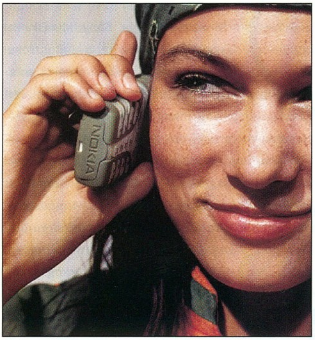
Ezen felül a modernizáció jegyében nagyméretű színes kijelzővel rendelkezik, amelynek a képminősége mintha hajszálnyival jobb lenne, mint például a 7210-esé. Időközben volt szerencsénk kipróbálni a 3650-est, és nagy elégtétellel nyugtáztuk, hogy a Nokia komolyan vette a 7650-es hagyományait, sőt az új modell valamivel még tisztább, jobb fényerejű kijelzővel rendelkezik. Minőségben ettől elmarad az 5100-esbe épített LCD, de természetesen nem is ugyanabban a kategóriában kell versenyezniük. A szoftver itt is a jól megszokott nokiás elemekből tevődik össze, amelyek egy ideje már a 7210-est, a 6610-est vagy éppen a 6100-ast is jellemzik. Nem ennyire megszokott azonban, hogy a mobilt beépített hőmérővel és zajszintmérővel is ellátták. Ezek közül az elsőt érdekesnek találtuk, azonban a bekapcsolása után (ilyenkor az értéke felkerül a „desktopra" az óra mellé) nyilvánvalóvá vált, hogy akár csak az elődje az 5210-ben, ez a megoldás is pár fokkal többet mutat, mint a tényleges hőmérséklet. Persze erre a borítás alá elhelyezett érzékelő miatt számítani lehetett, arra viszont nem, hogy a mínusz fokokat nekünk egyáltalán nem jelezte ki, mindösszesze egy negatív jel árulkodott arról, hogy a hőmérséklet nulla alá esett. Azt, hogy mennyivel, rejtély maradt. A zajszintmérő hibátlannak tűnt, bár jó darabig törtük a fejünket, hogy ugyan mire is használhatnánk érdemben. Végül némi „kiabáljuk túl a másikat"-verseny után, a kellő kreativitás hiányában oda jutottunk, hogy Sasa házsártos szomszédasszonyának bizonyítjuk majd, hogy bizony az éjjeli Xbox-partik zajszintje messze elmarad a hatóságilag is kifogásolható értékektől. Természetesen a Nokia mind a hőmérő, mind pedig a zajszintmérő esetében jelzi, hogy az értékek professzionális mérésre nem használhatók:).

FM RADIO MIT LAMP. Nemrégiben az egyik mamut elektronikai bolt kínálatában leltünk rá egy „egészen kiváló" termékre, amelyet az eladók a méregdrága kézi számítógépek osztályához tartozónak ítéltek, és ilyen turkáló jelleggel kisebb halomba hordtak az IPAQ-ek és MyPalek mellé. A közepes telefon-méretű ördöngös szerkezet dobozán nagy betűkkel állt, hogy „FM radio mit lamp". Ezen aztán remekül elszórakoztunk, bámulatos, hol tart már a tudomány stb., és egy pillanatig még az is felmerült, hogy feltétlenül bemutatjuk a hardver rovatban, mint a lehetőségek kibővítésének egyik konkrétan megmutatkozó trendjét. Hely hiányában végül is ez nem következett be, viszont meglepő módon az 5100, mindamellett, hogy telefon, hőmérő és elméletben a kutyusnak is dobálhatjuk, hogy hozza vissza, szóval ezek mellett még beépített FM-rádiót és elemlámpát is tartalmaz. A rádió remekül használható, bár mozgás közben azért egy-egy gyengébben sugárzó adó csak állandó sistergésekkel hallgatható. Az elemlámpa viszont igazi főnyeremény. A telefon elejére pozícionált dupla égők egy sötét szobát gond nélkül bevilágítanak, így amíg az akkumulátor kitart, addig a mobil segítségével akár olvashatunk is. Végül a szokásostól eltérő funkciók sorát a kalóriaszámláló zárja, amellyel kiszámolhatjuk például, hogy fél óra deszkázás (vagy éppen fűnyírás, házimunka, jéghorgászat stb.) számunkra mennyi felhasznált energiát jelent.

Mindenképpen dicséretet érdemel a telefon a jó minőségű kihangosítóért, illetve a headsetért. A kihangosított beszélgetéseket még pár méter távolságból is érthetően lehetett hallani, illetve a headseten keresztül megszólaló rádióadások is



megfelelő hangerővel jutottak el hozzánk. Számos általános tulajdonságról most nem ejtettünk szót, de természetesen a mobil támogatja az MMS küldés lehetőségét, képes együttműködni a nagysebességű csomagkapcsolt hálózatokkal, illetve többszólamú csengőhangokkal is rendelkezik, melyek sorát tovább szaporíthatjuk, mondjuk a WAP böngészőn keresztül. Említésre méltó még a Java-támogatás (minden jól ismert előnyével egyetemben) és a Képtár, ahol a netről letöltött, vagy éppen MMS-ben kapott fotóinkat tárolhatjuk. Negatívumként a védőborításnak köszönhetően kissé erőteljesebbé váló gépelési folyamatot róhatnánk fel, ami a felhasználók részéről igen határozott gombnyomásokat követel meg. Így viszont a beviteli sebesség kicsit lassul, illetve nekem például többször gondot okozott a jobb oldali funkciógombok csoportosítása. Különösen dühítő lehet üzenetírás közben, ha a törlés gomb helyett véletlenül



a kilépést sikerül lenyomnunk. Összegzésképpen úgy gondoljuk, hogy az 5100 jó alternatíva azoknak, akik nem féltve őrzött divatmobilt szeretnének, hanem nyúzható társat jóban-rosszban, ugyanakkor nem szeretnének lemondani az olyan, egyre inkább általánossá váló képességekről sem, mint a színes kijelző, az MMS-küldés vagy a JAVA-támogatás. ■ **SHOEBARON**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK csepp-, por- és ütésálló, színes kijelző, FM-rádió, hőmérő, elemlámpa, JAVA, MMS, GPRS, HSCSD, többszólamú csengőhangok **HÁTRÁNYOK** a használata erőteljes gombnyomogatást igényel

8



SONY MZ-E10 MINIDISC LEJÁTSZÓ

A MiniDisc szabvány, melyet a Japán Sony Corporation 1992-ben bocsátott útjára, tavaly novemberben ünnepelte fennállásának tizedik évfordulóját. A vállalat eredeti terveinek megfelelően a MiniDisc teljesen digitális, többször újraírható és igen flexibilis médiaként mutatkozott be igazi alternatívát nyújtva ezzel az akkor hőskorát élő Compact Discnek. A trónhódítás azonban – mint ahogy azt most is érzékelhetjük – elmaradt, és az MD végül is nem futotta be tervezői által megálmodott diadalútját. A kezdeti hatalmas érdeklődésnek, valamint ennek fokozatos csökkenése okai elsősorban abban keresendők, hogy az új szabvány előállítási költségei legalább háromszor voltak nagyobbak a kompakt lemezekénél, illetve hogy az idő tájt a termék összes licencjogát egyedül a feltaláló Sony birtokolta. Mára a MiniDisc leginkább a korábbi audiokazetták utódjaként jellemezhető, mely legnagyobb jelenkori konkurenciáját a közelmúltban megjelenő digitális médiákon alapuló Mp3 és egyéb lejátszók jelentik.



Annak ellenére, hogy a Sony szintén rendelkezik ez utóbbi kategóriába sorolható szórakoztatóelektronikai termékekkel, hordozható médialejátszói legelső vonalában továbbra is a MiniDisc áll, mely vonalat a vállalat a tízéves jubileum emlékére kiadott két új egységével igyekszik erősíteni. Eddigi termékstratégiájukhoz híven a két egység közül egyik felvételre / lejátszásra egyaránt alkalmas, míg a másik egy kizárólag lejátszást támogató „player" verzió. A Sony magyarországi márkaképviseletének hozzáállásából adódóan – mondván, ennyi pénzt senki nem áldoz „korlátozott" képességű készülékért - kénytelenek voltunk az európai megjelenést követően két héttel a szomszédos Ausztriából beszerezni a Sony Mz-E10 névre hallgató lejátszót.

Az elnevezésében megbúvó, tizedik évfordulóra utaló számon kívül a Japán mérnökök számos más figyelmességgel igyekeztek emlékezetessé tenni az egység leendő tulajdonosának a későbbi használatot... A kézhez vételt követően a legelső benyomása az embernek az, hogy milyen törékeny is lehet valójában ez a miniatűr szerkezet, mely a Sony eddigi felsőkategóriás MiniDisc modelljeihez hasonlóan szintén hihetetlenül vékony, ugyanakkor igen szilárd és könnyű magnéziumházas borítást kapott, mely az elektronikával és a beépített 340 mAh-ás Lithium-Ion energiacellával együtt nem nyom többet 55 grammnál! Az egység belsejében elhelyezett, integrált energiaforrás közel 23 órán keresztül képes elvégezni az E10 energiaellátását, mely szinte hihetetlennek nevezhető érték nagyban köszönhető a külön ehhez az egységhez újratervezett optikai „pick-up"-nak, amely méreteit tekintve közel kétharmada az eddig használtaknak, míg energia-felvétele nagyjából a fele azokénak.

A MiniDisc egyik legalapvetőbb elemét a felvételkor és lejátszáskor is alkalmazott adaptív tömörítési eljárás – más néven ATRAC – alkotja, mely a legkorábbi modellek esetében is majdhogy CD minőségben volt képes a rögzített hanganyag lejátszására ezzel bizonyítva a kétkedők táborának a hihetetlenül kompakt média létjogosultságát.

Természetesen a Sony MiniDisckel kapcsolatos legújabb fejlesztései ebben az egységben is implementálásra kerültek, így a lemezeken tárolt hanganyag minél autentikusabb megszólaltatásáért a legújabb generációs ATRAC Type-S tömörítési algoritmus a felelős – mely a két évvel korábban megjelent Type-R tömörítési formához képest elsősorban az LP2 és LP4 módokban felvett hanganyag dinamikáját és tisztaságát javítja. (SP, azaz Standard Play felvétel esetében a rögzítendő adat 292 kbit/s-os jelszinten kerül tárolásra. LP2 esetében ez az érték 132 kbit/s-ra módosul, míg LP4 felvételekkor leesik egészen 66 kbitre másodpercenként. Mint ahogy azt a számok igen jól mutatják, az LP2 felvételek jelszintje még több mint kielégítő, viszont LP4 esetében ez már összehasonlíthatatlanul rosszabb. Ezt tetézi az a tény is, hogy míg SP, illetve LP2 felvételek esetében a két csatorna bejövő jele sztereó módon, azaz külön-külön kerül enkódolásra, addig ez az LP4 esetében joint-stereo módon történik, ami azt jelenti, hogy a tömörítési eljárás a jobb, valamint a bal csatornára érkező jelek azonosságait kihasználva a minél nagyobb tömörítési arány elérése végett ezeket egy jelként kódolja.)

Elődeihez képest az egység legnagyobb újdonságát egyszerűsített irányítása jelenti, ami két módon valósítható meg: az E10 elülső oldalán elhelyezett „control stick"-kel, vagy a hozzá csatlakoztatott „in-line" távirányítóval. A „control stick"-hez ha-



sonló irányító eszközzel már találkozhattunk a Sony tavaly megjelentetett Mz-N1-esén, mely irányító szerv legjobban egy kis joystickre hasonlít, és mint egy ötállású kapcsoló üzemel. Ennek megfelelően a tervezőmérnököknek sikerült az alapvető funkciókat erre csoportosítaniuk – lejátszás / megállítás / előre-, visszafele keresés / hangerő állítása -, így igazán innovatív módon sikerült az elektronikai kivezetések terén helyet spórolniuk. Az „in-line" távirányító már első ránézésre különbözik a korábban alkalmazottaktól: egyfelől ezen is megtalálhatók azok a jegyek, melyek különlegessé és méltóvá akarják tenni azt a jubileumhoz, másfelől a tervezőknek sikerült rájönniük arra, hogy a legtöbb kereskedelmi forgalomban levő fülhallgató kialakításában olyan, hogy a füljáratokhoz induló kábel először a bal fül fele megy, melyről a jobb oldali rész nyaktájékon leválik. A korábbi modellek kialakítása viszont pont ezzel ellentétes irányba jelezte ki a szöveget, így az ember önkéntelenül is fejjel lefelé nézett rá a távirányító kijelzőre. Kényelmi szempontból szintén előrelépés történt a távirányító rögzítéséért felelős csipesz kialakításában, mely most már nincs ennek egyik oldalára fixen rögzítve, így elhelyezését mindig aktuális viseletünkhöz tudjuk igazítani.

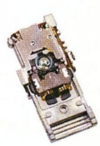
Mivel a távirányító rendelkezik egyedül - tizenkét karakter megjelenítésére alkalmas - kijelzővel, ezért a lejátszó egyes rejtett funkciói innen érhetők el. Ezek között válogatva lehetőségünk van a lejátszási sebesség gyorsítására / lassítására, saját magunk által meghatározott lejátszási sorrend felállítására, különböző energiatakarékossági funkciók engedélyezésére / tiltására, valamint előre beállított hangszínek és DSP effektek aktiválására. Ez utóbbival kapcsolatosan érdemes megjegyezni, hogy az egység a hordozható lejátszók kategóriájában egyedülálló módon képes a hangszín szabályozására: történetesen a 100 Hz-es, a 250 Hz-es, a 630 Hz-es, az 1,6 kHz-es, a 4 kHz-es, illetve a 10 kHz-es tartományokat tudjuk ízlésünk és hallásunk szerint hat lépésben -10dB-től +10dB-ig állítani. A beállításokat – hangerőt, hangszínt, lejátszási sebességet, lejátszási sorrendet – a későbbiekben el tudjuk menteni a „Personal Disc Memory" menüpont alatt az egység memóriájába, mely ezeket az individuális értékeket húsz lemezre lebontva képes tárolni.

Az Mz-E10 „tartós tesztje" során kizárólag egyetlen negatívummal találkoztunk, ami nem más, mint a külső energiaforrásról történő üzemeltetés lehetőségének tökéletes hiánya, ugyanis az egység ilyen adapterek fogadására nem rendelkezik semmiféle csatlakozással. Ezt a hiányosságot ultra kis méretének lehet betudni, minek következtében érdemes minden alkalommal ellenőrizni a beépített energiaforrás töltöttségi szintjét – ezt két és fél óra alatt lehet teljesen üres állapotából feltölteni.

A Sony szerencsére a fülhallgató terén is változtatott korábbi hagyományain, így jelen alkalommal már nem a legolcsóbb, hanem az inkább felső-középkategóriába tartozó MDR-E838-asokat kapjuk mellékelten, melyek hangzásuk, illetve külsejük tekintetében is egyaránt jól passzolnak az Mz-E10-hez. ■ **TATCOM**



MZ-E909



MZ-E10

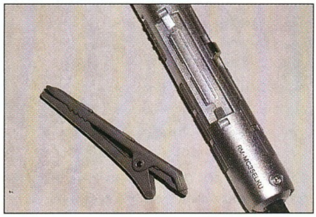


ÉRTÉKELÉS

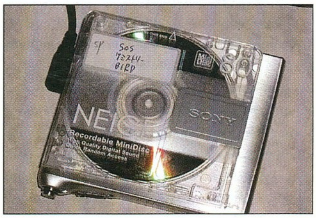
ELŐNYÖK a világ legkisebb MiniDisc-lejátszója, kiváló hangminőség, egyszerű kezelhetőség, vezérlő / kényelmi funkciók széles skálája **HÁTRÁNYOK** külső energiaellátás lehetőségének hiánya

9.5









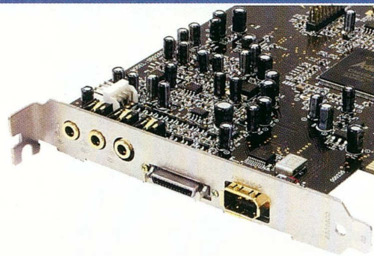






SOUND BLASTER

Info: CHS Hungary Kft. > Tel.: 451-3500



Az Audigy 2 által felvonultatott nem csekély számú újdonságnak „köszönhetően" immár harmadszor jelentkezünk a Creative hangkártyájának lehetőségeit bemutató írással. Míg az első részben a hangsúly az Audigy 2 játékok alatt nyújtott teljesítményére helyeződött, a második részben pedig a DVD-Audio lejátszás és a Dolby Digital EX dekódolás minőségére koncentráltunk, addig most a CMSS 3D technológia, a Media Source alkalmazás, a 24-bit/96 kHz-es felvétel, és persze az iparág történetében hangkártya által először elnyert THX minősítés kerül sorra.

Nagyjából fél évtizede, az első SoundBlaster Live! hangkártyák, és a hozzájuk tartozó LiveWare meghajtóprogram és alkalmazáscsomag 1.0-ás verziójának megjelenésekor, az egyik, a Creative által leginkább reklámozott új technológia az a CMSS volt, amely nem kevesebbet ígért, mint hogy jelentősebb minőségromlás nélkül alakítja át „hagyományos" sztereóhangzást térbelivé (ez az első generációs Live! és az akkoriban elérhető multimédiás hangszórórendszerek lehetőségeit figyelembe véve effektíven legfeljebb 4.1-es hangzást tett lehetővé). Az ígéret egy része sajnos papíron maradt: a térbeliséggel ugyan valóban nem volt gond, azonban a hangzás minőségét finoman szólva is befolyásolták az akkor még meglehetősen kiforratlan szoftver gyermekbetegségei. Mindezen az sem változtatott érdemben, amikor megjelent a Live! immár 5.1-es hangzást támogató, és LiveWare 2.0-ás és 3.0-s verziója: habár immár 6 csatorna csatasorba állítására is lehetőségünk nyílt, a jó öreg sztereó 3D-s kiterjesztése továbbra sem számított a Creative erősségének (ellentétben pl. a ForteMediával és Philipsszel, ti. az általuk alkalmazott, a QSound által kifejlesztett QMSS eljárás lényegesen meggyőzőbb eredménnyel szolgált). Nem csoda hát, ha az Audigy 1 megjelenésekor mármár úgy tűnt, hogy a sorozatos sikertelenségek nyomán a Creative „nagyvonalúan" megfeledkezik erről az ígéretes funkcióról (a CMSS a felhasználói kézikönyvben ekkor már csak a hangkártya képességeit felsoroló lista legvégén kapott helyet, egyes OEM változatok dokumentációjában pedig említésre sem méltatták).

Azonban az Audigy 2 megjelenésével a CMSS nem várt módon új életre kelt, és CMSS2, ill. CMSS 3D néven (ami ugyebár ebből a szempontból fából vaskarika, hiszen az eredeti Creative Multi Speaker Surround elnevezés is utal a hangzás térbeli voltára) igyekszik forró pillanatokat szerezni a versenytársak termékeinek (elsősorban a Philips „Edge" sorozatának). Sajnos továbbra is csak igyekszik, ti. az eljárás által produkált hangzás minősége, ha sokat javult is az elmúlt években, még mindig csak megközelíteni képes a QMSS által felállított minőségi szintet. Kárpótlásképp (?) itt van viszont számos új funkció, úgymint az SMV, vagyis a Smart Volume Management, amely a hangerőben történő hirtelen ugrásokat hivatott kiegyenlíteni (és amelyet igényes rockzenerajongó módjára első dolgom volt deaktiválni), vagy a megnövelt hatékonyságú, a nem kívánt zörejeket kiszűrő Audio Clean-up, és a lejátszás sebességét befolyásoló Time Scaling. Érthetetlen módon hiányzik azonban az általam az Audigy 1 kapcsán igencsak megkedvelt DREAM, vagyis a Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music, amely segítségével szabadon és valós időben módosíthattuk a surround hangzás karakterisztikáit. Lecserélték továbbá a szintén jelentős múltra visszatekintő, és a felhasználók táborát sokáig igencsak megosztó PlayCentert is, amelyet személy szerint mind a mai napig preferálok a Windows Media Playerrel szemben, hiszen a Creative üdvöskéjének már akkor sem okozott gondot a különböző MP3, WMA, WAW, CDDA stb. állományok kódolása/dekódolása, ezek egymás közötti konverziója, katalogizálása és CD-re írása, EAX effektusokkal való megtűzdelése, valamint a látványosnál látványosabb vizuális plug-inek használata, amikor a WMP extra funkcionalitása még kimerült a számok hosszúságának kijelzésében. Az új, Media Source névre hallgató alkalmazás mindenestre nemcsak gyorsabb és szemrevalóbb elődjénél, hanem lényegesen áttekinthetőbb interfésszel is rendelkezik (ráadásul végre az MP3 Tagek szerkesztése sem okoz gondot számára).

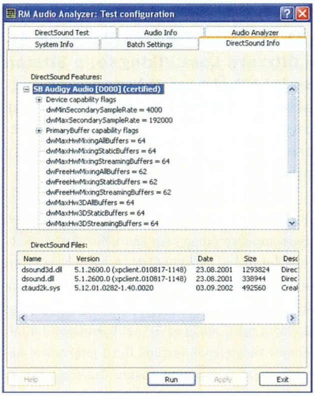
A hírek szerint meglehetősen sok felhasználóban maradt kisebb-nagyobb tüske abból kifolyólag, hogy habár annak idején a Creative „igazi" 24-bit/96 kHz-es hangkártyaként hirdette az Audigy 1-et, az valójában csak lejátszani volt képes ebben az üzemmódban, a felvételi lehetőségek továbbra is legfeljebb 16-bit/48 kHz-re korlátozódtak. Nos, örömmel jelenthetem, hogy elődjével szemben az Audigy 2-nek már tényleg nem okoz gondot a 24-bit/96 kHz-es felvétel, azonban - akárcsak az előző számban tárgyalt DVD-Audio lejátszás esetében - a kép ezúttal is némi további árnyalásra szorul. Amennyiben „szimplán" rögzíteni kívánunk valamit, úgy valóban élhetünk a megnövelt mintavételezési frekvencia nyújtotta előnyökkel. Ha azonban a felvételt némiképp manipulálni is szeretnénk, mondjuk a fent említett Audio Clean-up funkció, vagy valamelyik EAX effektus segítségével... Mivel az ezekért is felelős központi DSP továbbra is 16-bit/48 KHz-en „dolgozik", ilyenkor bizony a 24-bit/96 kHz jelentette kvalitatív többlet odavész, a végeredmény pedig „csak" egy CD, és semmiképp DVD-Audio minőségű felvétel.

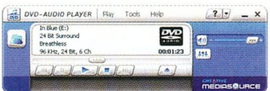
Az Audigy 1-ről írott bemutató utolsó soraiban nem átallottam olyasfajta gondolatokat hangoztatni, miszerint „az IT-ben igen merész dolognak számít „hosszú távú" előrejelzéseket adni, az Audigy kapcsán azonban mégis nagy biztonsággal ki lehet jelenteni, hogy aki a Creative valamelyik új generációs hangkártyájába invesztált, az hosszú éveken át decens audiomegoldást tudhat majd magáénak." Nos, eme állításomat két rövid kiegészítéssel továbbra is fenntartom:

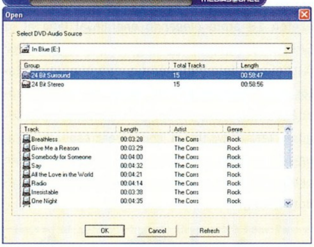
1. Az átlagos játékosoknak több mint kielégítő funkcionalitást nyújt akár egy első generációs Audigy is, hiszen a térbeli effektusokért felelős 3D-s motor (EAX Advanced HD) lényegében nem változott.



AUDIGY 2 III. RÉSZ







THX, CREATIVE, AUDIGY 2

Az Audigy 2-vel kapcsolatos legtöbb találgatásra mind a termék megjelenése előtt, mind utána az általa birtokolt, a THX standardnak való megfelelőséget bizonyító embléma feltűnése adott okot. Nem véletlenül írok „találgatást", ti. a Creative a többi gyártóhoz hasonlóan a THX laboratóriumaiban végzett tesztek eredményét nem hozta nyilvánosságra – ahogy a cég egyik vezető fejlesztője fogalmazott, elsősorban azért nem, mert nem kívánnak ötleteket adni a konkurenciának, hogy pontosan mely területeken is kell javulniuk. Ráadásul ez nem csak a távol-keleti vállalat döntésének függvénye, lévén a „szabványosítás" folyamata féltve őrzött iparági titok, a THX legnagyobb bevételi forrása.

A minősítéssel kapcsolatos másik érdekességet maga a tény jelenti, hogy a jól ismert logo ezúttal nem egy hangszórórendszeren, hanem egy hangkártyán díszeleg. Ugyebár kezdetben (valamikor 1999 környékén) vala a Klipsch ProMedia v.2-400, amelyet számos, a THX minősítést elnyert zajláda követett - többek közt a lapunk oldalain is bemutatott új generációs Logitech rendszerek, és a közvetve szintén a Creative termékének számító Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 250 és 550. Az első PC-s hangkártyák bevizsgálása viszont egészen a tavalyi évig váratott magára: ennek oka elsősorban abban keresendő, hogy az időközben a LucasFilmről leváló, és önálló céggé alakuló THX-nek ehhez egész egyszerűen nem voltak meg a szervezeti/működési feltételei. E téren a változást - minő véletlen egybeesés! - az hozta meg, amikor a Creative 2002 májusában potom 8 millió dollárért (és saját jó felfogott érdekében nem túl nagy hírverést csapva) felvásárolta a THX részvényeinek 60 százalékát, és egyúttal a vállalat gyökeres átszervezését jelentette be. Az „új" THX jelenleg 5 különálló divízió köré szerveződik, és a többségi tulajdonos személyét ismerve valószínűleg nem meglepő, hogy ezek egyike (több más tevékenység mellett) véletlenül éppen hangkártyák bevizsgálására specializálódott... További érdekesség, hogy nemrégiben egy kifejezetten komputerjátékoknak dedikált részleg, a THX Games is megkezdte működését: személy szerint máris felkészültem arra a látványra, hogy az Audigy 1 és 2 EAX Advanced HD „motorjának" lehetőségeit kihasználó játékok bejelentkező képernyőjén már a közeljövőben „THX Certified" logót látok majd virítani (valószínűleg az amúgy is jelentős hendikeppel induló konkurencia még nagyobb bánatára).





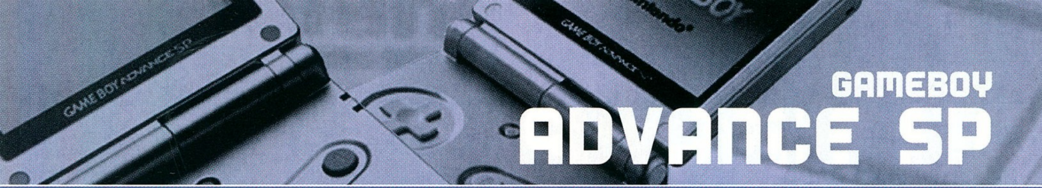


2. A jelen cikksorozatunkban bemutatott extra szolgáltatásokat igénylő felhasználóknak egy percig sem lehet kérdéses, hogy melyik hangkártyára is essen választásuk, az Audigy 2 által kínált többletfunkcionalitás messzemenően megéri a - modelltől függően - mintegy max. 75 százalékos felárat. ■ **JOSHUA**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK THX minősítés; minden, a korábbi részekben már említett 'pro' **HÁTRÁNYOK** 24-bites/96 kHz-es felvétel korlátai; minden, a korábbi részekben már említett 'kontra'

9



GAMEBOY ADVANCE SP

2001 májusában életem egyik legemlékezetesebb pillanatát értem meg, ugyanis a Los Angeles-i E3 utolsó napján egy igen kedves japán lánykától 100 dollár ellenében hozzájuthattam a Nintendo első 32 bites színes kézi konzoljához a GameBoy Advance-hoz. Az elmúlt 2 évben a GBA hatalmas népszerűségnek örvendett, és több mint 300 játékkal (köztük olyan klasszikusokkal, mint a Blizzard Lost Vikingse, a Bitmap Brothers Speedball 2-je, a Cinemaware Wingse vagy Defender of the Crownja) a háta mögött napjaink legnépszerűbb konzoljává vált; nem csoda hát, hogy a Nintendo becslései alapján idén év végéig eladják az 50 milliomodik példányt. A japán cég azonban mégsem ülhetett kényelmesen a babérjain, mivel a felhasználók legnagyobb bánatára háttérvilágítás nélkül kapták kezükbe a piacra dobott Advance-t, amelyet így csak kiváló fényviszonyok mellett használhattak felhőtlenül... egészen mostanáig...

'SZEXI DESIGN'. Mint azt a mellékelt képekből láthatjátok, a GameBoy SP teljesen új külsőt kapott, amelyet a nemzetközi sajtó a „szexi design" jelzővel illetett, ám az SP bennem inkább trendi hi-tech készülék benyomását keltette, mely leginkább a Sony MiniDisc termékcsoportjára emlékeztetett. Az SP méretei is nagyjából az MD-kéinek megfelelő. Az összecsukott állapotban 84,6 mm hosszú, 82 mm széles, 24,3 mm vastag és 143 gramm súlyú SP, az Advance-tól eltérően immáron könnyedén zsebre vágható, ráadásul az új kialakításnak köszönhetően a konzol legsérülékenyebb pontja, az összecsukott állapotban gumigyűrűkre felfekvő, változatlan méretű (40, 8 mm x 61,2 mm) LCD képernyő is maximális védelmet élvez. A gép kialakítása tehát tökéletesre sikeredett, és egyetlen apróbb negatívumként csak a Hi-tech oltárán feláldozott ergonómikus külsőt említhetném. A szögletesebb formának köszönhetően ugyanis picit nehezebb fogást találni az SP-n, így az Advance esetében megszokott komfortérzetünk sajnos elmarad.





A LEGJOBB VÁLASZTÁS. Az arculatának megváltoztatása mellett jelentős felépítésbeli változások is érték a gépet. Végre valahára ki/bekapcsolható, kiváló minőségű háttérvilágítással látták el az SP-t, minek köszönhetően végre koromsötétben sem kell lemondanunk kedvenc konzolunk nyüstöléséről. A háttérvilágításért azonban nagy árat kell fizetnünk. Míg a sima Advance 2 db AAA elemmel 15-16 óra folyamatos játékidőt ígért, addig az SP-nél bekapcsolt háttérfénnyel kénytelenek leszünk 8-10 játékórával beérnünk. Ezt az aránylag hosszú üzemórát (ha az Advance-hoz külső háttérfényt, pl.: Wormlightot használtunk, akkor a két AAA elemmel legfeljebb 2 órát használhattuk a gépet) a készülékbe épített feltölthető Lítium-ionos akkumulátornak köszönhetjük. Az SP második innovációja tehát a tölthető akkuban realizálódik, mely kikapcsolt fényforrás esetén 18 órára elegendő energiával látja el az SP-t. Az új rendszer egyetlen hibája, hogy az aksi feltöltése 3 órát vesz igénybe, tartalék akkumulátor vásárlására meg egyelőre nincs módunk, ráadásul ennek cseréjéhez mindenképpen szükségünk lesz egy finom műszerész-csavarhúzóra, ugyanis a fedlap rögzítését valamilyen érthetetlen okból kifolyólag 1 mm-es átmérőjű csavarral oldották meg.

	GBA és GBA SP Specifikációk
Processzor	32 bit ARM beépített memóriával
Memória	32 + 96 Kbyte VRAM (a processzorban), 255 Kbyte VRAM (Külső)
Kijelző	Színes TFT
Felbontás	240 x 160 pixel
Színmélység	511 szín karakter módban és 32768 szín bitmap módban
Kompatibilitás	Az összes GameBoy és GameBoy Color játékkal









	GBA SP Specifikációk	**GBA Specifikációk**
Megvilágítás	Integrált háttérvilágítás	Nincs
Méret	84,6 mm hosszú, 82 mm széles, 24,3 mm vastag / nyitható	144,5 mm hosszú, 82 mm széles, 24,6 mm vastag
Tömeg	143 gramm	140 gramm
Energiaellátás	Újratölthető lítium-ion akkumulátor	2 db AAA elem
Játékidő	10 óra háttérvilágítással, 18 óra háttérfény nélkül, 3 óra töltési idő	15 óra

> GBA JÁTÉKOK

Duke Nukem Advance



Az eredeti Duke Nukem FPS a Doom és a Quake között érkezett el (korábban már szerepelt platformjátékokban), és azóta készül (?) a következő rész. Körülbelül félévente érkezik a hír, hogy a DN Forever nemsokára megjelenik, ennek már vagy öt éve. Közben persze a Take 2 szeretné kihasználni az egyre fogyatkozó mértékben népszerű licencet, és nemrég kiadott egy PC-s epizódot, most meg itt van a GBA-s. A történet illeszkedik a Duke-játékok közé: a gonosz idegenek klónozzák a szép nőket, és megpróbálják kiirtani a többieket a bolygó felszínéről. Mivel Duke ebbe az utóbbi hányadba tartozik, fegyvert ragad, és nekiáll szétlőni az idegeneket. A sztori az Area 51-ben kezdődik, majd eljutunk Egyiptomba és végül az idegenek űrhajójára. A DN Advance szerencsére FPS lett, és nagyrészt az 1995-ös eredetire emlékeztet. Ugyanazok a szörnyek várnak ránk, ugyanazokkal a fegyverekkel vadászhatunk rájuk, viszont a pályák teljesen különböznek attól.

V-Rally 3



Miközben mindenki a Colin McRae 2.0 GBA-s verziójára várt, az Infogrames szép csendben elkészítette a PS2-es V-Rally 3 kézi konzolos verzióját is. Az ugye teljesen természetesnek tűnhet, hogy – mivel a PS2 sokkal többet tud, mint kis kedvencünk – rengeteg minden kimarad a GBA-s változatból; legnagyobb meglepetésünkre ez cseppet sincs így.

A grafikán és a hangokon kívül tulajdonképpen minden a helyén van, ugyanannyi pályát, autót és játékmódot próbálhatunk ki. Sőt! Míg a PS2-es verzióban nincs többjátékos-mód, addig itt simán lehet ketten játszani – igaz, ehhez két példány kell a játékból. Egyébként a grafika cseppet sem csúnya, sőt, már a képek alapján kijelenthetjük, hogy ez eddig a legszebb Game Boy-os autóverseny, egész egyszerűen lemosta a konkurenciát.

Golden Sun



A Golden Sun tulajdonképpen nem sokban különbözik a SNES-korszak 2D-s szerepjátékaitól (Dragon Quest-, Final Fantasy- vagy Breath of Fire-sorozat), viszont az, hogy egy hordozható kis gépen bárhol játszhatunk vele, még az említetteknél is szimpatikusabbá teszi.

A játékban egy Isaac nevű fiatal fiú kalandjait kell figyelemmel kísérnünk, terelgetnünk az úton, aminek a vége – sokadszorra – a világ megmentése lesz. Tucatnyi város és egyéb helyszín között kell vándorolnunk, mindenféle mellékküldetéseket kell megoldanunk, miközben egyre közelebb jutunk igazi célunkhoz.

A GS legfontosabb elemét a körökre osztott harcrendszere jelenti. A csaták véletlenszerűek, és a rendszer egyébként sem tartogat túl sok meglepetést – legalábbis a játék elején. Karaktereink – legfeljebb hárman – felsorakoznak az egyik oldalon, a szörnyek (ők többször ennyien is lehetnek) a másikon, aztán körökre osztva cselekedhetünk. Alapból tudunk támadni, védekezni, tárgyakat használni, illetve megpróbálhatunk menekülni a csatából. Ahogy a játék során karaktereink erősödnek, úgy sajátítják el a mágia művészetét.

A Golden Sunnak bár vannak ugyan hibái, viszont annyira élvezetes, annyira szép, hogy mindent megbocsátunk neki. Sőt, állítólag, ha végigvisszük a programot, lehetőség nyílik arra, hogy egymás csapatai ellen harcoljunk, ilyenkor aztán tényleg kell taktikázni (ezt személyesen megerősíteni még nem tudjuk, hiszen a játék irdatlanul hosszú)!

Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords



Az egyik legsikeresebb játék SNES-re a Link to tha Past volt, amelyet a legtöbben a valaha készült legjobb kétdimenziós Zeldának tartanak. Az 1992-ben megjelent klasszikus új változatát a Nintendo nagy fanfárral mutatta be a tavalyi E3-on (idén egy teljesen új epizódot állítanak ki) közölve, hogy a pixelperfekt átirathoz hozzácsapnak egy több játékos által kipróbálható üzemmódot is. A játék szinte az utolsó pixelig megegyezik az eredetivel, ami azt jelenti, hogy igen stílusos látványvilággal bíró, ám kicsit korosnak mondható grafikát kapunk, legalábbis azokhoz a játékokhoz képest, amelyeket kifejezetten GBA-ra fejlesztettek. Azok, akik nem játszották végig az 1992-es eredetit, legalább 25 órát kell, hogy szánjanak erre a kalandra. Ha a program kicsivel több segítséget adna, akkor az értékelésem is magasabb lett volna, de sokszor félórás hiábavaló rohangálás miatt dühödten kapcsoltam ki a gépet (menteni bárhol lehet).

Rayman 3



Amikor a GBA a boltokba került, a Rayman Advance volt az a játék, amelyik a Ubi Soft szerint megmutatta, hogy mit is lehet kihozni a gépből. Azóta eltelt – majdnem – két év, jó pár játék múlta felül technológiai szempontból a Raymant, ami persze természetes dolog, hiszen a fejlesztők egyre jobban belejönnek a kis gép programozásába. Most azonban, a nagy konzolokra megjelent Hoodlum Havockal egy időben megjelent a folytatás.

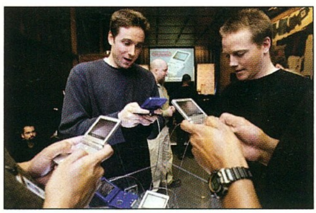
Az újratervezett GameBoyban a fent említett újdonságokon kívül jobb minőségű gombok és a hozzá tartozó D-pad kapott helyet. A finomabb alkatrészeknek köszönhetően példaértékű kontrollal vértezték fel az SP-t, mely a hozzá kapható GameCube adapternek köszönhetően joypadként is kiválóan funkcionál.

Az innovációk mellett azonban meg kell említenem az SP apróbb hibáit is, amelyek közül a legfájóbb a fejhallgató-kimenet elhagyása volt. A Nintendo mérnökei szerint a gép méretéből adódóan egyszerűen nem maradt hely a kimenetnek, de a töltőre helyezhető átalakító kábellel a gond áthidalható. Az, mondjuk, mindenki számára rejtély maradt, hogy ezt a kábelt miért nem csomagolják automatikusan az SP-hez. A következő gondom a felhajtható kijelzővel akadt, amely tulajdonképpen egyetlen végállással rendelkezik, így sajnos nem tudjuk saját kényünk-kedvünk szerint állítani, pedig egy fillérekbe kerülő racsnis megoldással ezt a támadási felületet is kivédhették volna.



DOBD EL A RÉGIT... A magam részéről teljesen elaléltam a Nintendo legújabb fejlesztésétől. A kiváló design, az éjszaka is kiválóan használható display, a finomabb kontroll mind-mind arra késztetett, hogy túladjak a sima Advance-omon. Nincs mit tenni, és be kell ismerni, hogy a GameBoy SP minden hibája ellenére a jelenleg kapható legjobb kézi konzol, mely a háttérvilágításának köszönhetően azoknak is új alternatívát jelent, akik esetleg pár hónappal ezelőtt beruháztak az Advance-ra.

■ **SASA**



ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK Isteni design, kiváló háttérvilágítás, kompatibilitás az összes GameBoy játékkal **HÁTRÁNYOK** picit kényelmetlen, a fejhallgató kimenet hiánya

9.5



ZION & ZEUS

> Info: Case Hungary Kft. Tel.: 450-2930

Tavaly ősszel már írtunk a Lian-li hasonló képességekkel rendelkező házáról. A koreai Jinsung is efféle termékek piacra dobásával igyekszik megerősíteni a pozícióját. A hivatalos magyarországi forgalmazótól kapott mindkét ház átlátszó plexi oldalablakkal felszerelve érkezett, melyeket a megfelelő hidegkatódú fénycső beszerelése tesz igazán ultracyber kinézetűvé.

ZEUS LX BLACK NEON. A Zeus LX Black Neon a nevével ellentétben nem igazán koromfekete, hanem igen mutatós sötétszürke színben pompázik. Az előlapon található négy db 5,25"-os panelből kettő mögé szerelhetünk CD/DVD meghajtót, továbbá egy 3,5"-os kisfloppy helye van előkészítve (rejtett). A ház belsejében további 6 db 3,5"-os hely található a winchestereknek. Az alaplapot a fenéklemezbe bepattintható, hajlított távtartókra kell rácsavarozni. A ház csomagolásában találhatunk egy szabványos ATX hátlapot, amelyet szintén egyetlen jól irányzott mozdulattal lehet a helyére illeszteni. Sajnos az újabb alaplapok (pl. nForce2-esek, KT 400-asok stb.) hátsó csatlakozási elrendezése eltér az eddig megszokott szabványtól, hiszen egyre elterjedtebb a kettőnél több USB, az integrált FireWire, a Lan és a hatcsatornás hangkeltő hátlapi kivezetése. Egy szintén Jinsung gyártmányú háznál (Cube, ilyen van nekem) pont ebbe a gondba ütköztem, amikor lapot cseréltem. A frissen és nagy örömmel beszerzett EPoX EP-8RDA+ (nForce2) dobozát kibontva riadtan konstatáltam a megváltoztatott kivezetéseket (hogy fogom ezt én beszerelni?) Kis kotorászás után megtaláltam az alaplap mellé csomagolt fémlemezt. Már csak az aggasztott, hogy ezt milyen bűvészkedések és barkácsolások árán lehet majd a házba szerelni. Körülbelül 10 másodpercbe tellett, amíg a kis fémlapot a helyére pattintottam: tizedmilliméter pontosan illeszkedett a ház hátlapján található kivágásba. A Zeust egy ABIT alaplap spéci lemezkéjével "teszteltem", szintén sikerrel, a szabványosság tehát nagyjából beigazolódott.

A Zeus szerelhetősége jónak mondható, gyakorlatilag minden kiálló lemezrész szépen le van peremezve, és az alaplapnak is van hely bőven. A megszokott vezetékek (Reset, Speaker stb.) mellett két USB csatlakozást is találunk, amelyet az alaplapunk megfelelő tüskéire (ha 2-nél több USB-t támogat) rádugva működésre bírhatjuk a ház előlapjának alsó részén megbújó USB csatlakozókat. A gépet 300 W-os Fortron-Source tápegységgel kapjuk. A megfelelő hűtésről a tápegység alá, a processzor magasságába szerelt 8cm-es ventillátor gondoskodik (műanyag légterelő is létezik hozzá), de lehetőségünk van egy második venti beszerelésére is, amely a gép tetején kialakított helyre illeszkedik. A ház kinézete elegáns, legfeljebb csak a CD tok-méretű, színtelen plexilap közepére bigygyesztett, krómozott bekapcsoló gomb mérete ellen lehet kifogása valakinek. Az ovális kialakítású oldalablak pedig világítás nélkül is jól mutat, de egy kék fénycső beszerelése igazán ütős szobadísszé emeli a Zeust.

ZIZON BLACK NEON. A Zizon burkolata a Zeusszal megegyező elegáns sötétszürke, az előlap két széle pedig matt ezüst-festést kapott. Mivel az „arca" kivételével tökéletesen megegyezik a Zeusszal (két CD/DVD előlap, hűtés, szerelhetőség stb.), ezért csak a különbségeket írom le. E modell esetében az USB-kivezetések az előlap oldalán kaptak helyet. Minden gombja krómozott kivitelű, a bekapcsoló és a reset gomb pedig szerényebb méretűre lett tervezve. Az oldallapon téglalap alakú plexi ablak található. Ami viszont sokaknak elnyerheti a tetszését, az a bekapcsoló és reset gombok körítése. A házat táp alá helyezve a gombok körül felderéng egy kékeszöld színű keret, valamint a „POWER", a „RESET" és egy „Digital" felirat. Ez egészen jól néz ki, és aki egy kicsit is szereti az extrémebb dolgokat, az büszkén mutogathatja majd az ismerőseinek a „digitális" masináját.

APRÓ GONDOK – ÁLTALÁBAN. Mindenekelőtt szeretném leszögezni, hogy ezek nem kizárólagosan a most tesztelt házak esetében jöhetnek elő, más gyártóknál is gyakran beleütközhetünk ilyen dolgokba. Vásárlás előtt (ha lehetőség van rá) alaposan vegyük szemügyre a „lakáscserére" kinézett példányt. A gond akkor adódhat, ha az új házunkba két CD/DVD meghajtót és egy cserélhető winchester fiókot is szeretnénk beszerelni (ami nem túl ritka igény, az otthoni konfigom is ilyen). A felülről számított harmadik hely ugyanis már egy magasságban van az alaplap felső szélével. A régebbi lapok esetében valószínűleg nem lesz gond a szereléssel, de az újabb, főként az IDE RAID vezérlővel is ellátott darabok akár 3-4 cm-rel is szélesebbek az átlagosnál, így valami nem fog elférni. A leghosszabb egység általában a fiók kerete, ezért ezt kénytelenek leszünk felülre szerelni, és alá mennek majd a CD/DVD-k, ha odaférnek. Ugyanis a CD-előlap miatt kb. 1 cm-rel beljebb kell tolni a drive-okat... A CD-meghajtók mélysége szerencsére eléggé változó, láttam már egészen rövid Sony CD-t, és az átlagosnál jó 3 cm-rel hosszabb Plextor írót is. A tesztben szereplő két ház is ilyen kivitelezésű, azaz csak a felső két helyen van „korlátlan" mélység. Két CD/DVD meghajtó és egy cserélhető winchester-keret beszerelése már nem biztos, hogy simán fog menni. Ilyen esetekben ellenőrizzük le a meghajtóink és az alaplapunk méretét, és ha kell, válasszunk magasabb házat. ■ SAKMAN



LOGITECH CORDLESS KONTROLLEREK

› **Info:** Logitech Magyarország **Web:** www.logitech.com

Az emberiség régi álma – a repülés és a Holdra szállás mellett –, hogy kedvenc játékaival vezeték nélküli kontrollerekkel játszhasson, hogy az a fránya vezeték ne zavarhasson be. Köszönhetően a Logitechnek, végre ezt a harmadik célt is sikerült kipipálni, sőt, nem csak a PC-seknek, de az Xbox-tulajoknak is lehetőségük lesz megtapasztalni ezt a nem mindennapi élményt.

Persze ez közel sem az első alkalom, hogy megjelenik egy cordless kontroller, azonban a Logitech logója a dobozon szinte már önmagában is garanciát jelenthet a termék jó minőségére, nem? Hát, ezúttal nem teljesen...

Kezdjük az ismerkedést a PC-s verzióval (teljes nevén a Logitech Wingman Cordless Rumblepaddal), amely elég furcsa, kissé bumerángszerű alakot kapott. A kis adóvevő USB-n keresztül kapcsolódik a géphez, és igen jól teljesítményt nyújtott. Csak nagyon ritkán tapasztaltam, hogy a nyomkodott gombok pár másodperces késéssel fejtették ki hatásukat.

Ezzel szemben a gombkiosztással már nagyon nem voltam elégedett, a D-pad például minden eddigi próbálkozást alulmúl. Az ujj könnyen lecsúszik róla, és nehéz eltalálni a kívánt irányt, főként az átlókkal voltak gondjaim. A két analóg kar sem teljesített sokkal jobban, köszönhetően egyrészt a tetejük kialakításának (nagyon kell koncentrálnunk, hogy az ujjunk ne csússzon le róluk), másrészt pedig annak, hogy a kis karoknak szinte semekkora ellenállása nincs. Ha már ezek elhelyezésekor nyilvánvalóan a PS2 kontrollerjét másolták, nem kellett volna itt megállni, ugyanis a funkciógombok kiosztása nem lett valami fényes. Mivel egyforma távolságra helyezkednek el, és tapintásra is teljesen azonosak, még több óra játék után is megesett, hogy mellényúltam.

A kontroller nagyon súlyos darab, ami a belsejében elhelyezkedő rázómotornak köszönhető. A mérnököknek sikerült megoldaniuk, hogy a négy darab ceruzaelem még ezt folyamatosan használva is 50 órára elég. A lassabb gépek tulajdonosainak viszont érdemes lehet kikapcsolniuk a rázkódást, mert ez nagyon sokat lefoglal a gép erőforrásaiból. Sajnos azt kellett megállapítanom, hogy a Cordless Rumblepad nem veheti fel a versenyt a legjobb gamepadekkel, de aki mindenképpen drótnélküli megoldásra vágyik, az próbát tehet vele. Az ugyanis garantált, hogy a sportjátékokkal és a szimulátorokkal jobb eredményeket fogunk elérni, mint billentyűzettel – hiába, az ilyen játékok esetében az analóg irányítás nélkülözhetetlen.



Az Xbox-verzió pár hónappal a fent elemzett PC-s változat után jelent meg, és látszik, hogy a Logitechnél figyeltek az azzal kapcsolatban felmerült panaszokra. Ráadásul nem csak a fent kifogásolt dolgokat javították ki, de mintának az új Microsoft-gyártmányú Controller S-t vették alapul. Ez már önmagában is sokat dob a használhatóságon, lévén ez a gamepad a szerkesztőség általános véleménye szerint a ma kapható legjobb.



Örömmel tapasztaltam, hogy a fenti hibák legtöbbje eltűnt, nevezetesen a gombok most már jó helyen vannak, ráadásul színkódosak, és alakjuk is különbözik, az analóg karok pont a kellő ellenállást nyújtják, és a D-pad is jobban használható. Ráadásul a két analóg kar sem egymás mellett helyezkedik el, hanem a számunkra kényelmesebb, aszimmetrikus módon.

Magának a plasztik-borításnak az alakját is megváltoztatták kissé, hogy a kisebb markokkal rendelkezők is gond nélkül tudják használni az irányítót. Mivel Xboxon a gamepadnek nincs alternatívája, ezért itt jobban össze kellett szednie magát a Logitechnek – elvégre most nem arról van szó, hogy meg kell győzni az embereket, hogy a sportjátékokhoz vegyenek kontrollert, hanem arról, hogy váltsák le a már jól bevált irányítójukat egy újra. Erre meg is van minden esély, a Logitech csupán egyetlen dologban hibázott nagyot: a vevőkészülék ugye az Xboxhoz csatlakozik, és abban helyezkedik el a két hely, amelyben a memóriakártyát és az Xbox Live-mikrofont csatlakoztathatjuk. Az előbbivel semmi baj sincs, viszont az utóbbi azt jelenti, hogy jószerivel nem tudunk majd online beszélgetni ezt a kontrollert használva (hacsak nem ülünk rá az Xboxra), ami, tekintve ennek hatalmas népszerűségét, igencsak visszafoghatja az eladásokat. Mivel nálunk az Xbox Live elterjedése még odébb van, ez jelenleg talán nem zavar sokakat, de számomra kicsit idegesítő volt.

Mivel az Xboxos változat kiképzése sokkal jobb, mint a kissé régebbi PC-s változaté, akkor járnánk legjobban, ha a Logitech kiadna egy felturbózott változatot az utóbbiból. Ha ez megvalósulna, akkor az egyik legjobb gamepadet kapnánk meg, így viszont nem tudjuk fenntartások nélkül ajánlani...

■ **GRATH**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK sokáig bírja egy adag elemmel, a rádiós kapcsolat jól működik **HÁTRÁNYOK** a gombkiosztás nagyon rossz, az analóg karok gyengék, a D-pad kezelhetetlen, jó nagy kéz kell hozzá

6

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK kézre álló gombkiosztás, kisebb kézzel is kényelmes, 50 óráig bírja egy adag elemmel, a rádiós kapcsolat tökéletes **HÁTRÁNYOK** az eredeti Xbox Controller S azért jobb, nem lehet Xbox Live-hoz jól használni

8



HOGYAN MŰKÖDIK A MEMÓRIA?

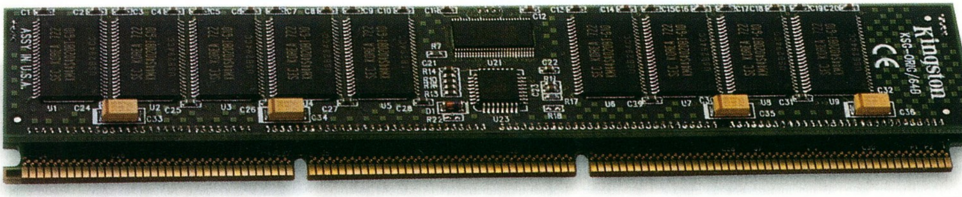
Rovatom régi olvasóinak elárulok egy tuti tippet: ha tőzsdéznek külföldön, akkumulátor- vagy memóriagyártó cégek papírjaiba fektessenek. Az előbbit a hatalmas mobiltelefon- és kéziszámítógép-áradat okozta szükséglettel magyarázhatjuk, utóbbit pedig azzal, hogy manapság szinte minden eszközben memória lapul, inkább nagyobb mint kisebb. Sokan nem is tudják, hogy a memória milyen lényeges eleme a számítógépnek, azt gondolják, hogy minél nagyobb, annál jobb, pedig ez csak az élet bizonyos területein igaz Cikkünkből fény derül az iparág legtöbb betűszavát tartalmazó memória- és tokozástípusok pontos jelentésére és ezek működésére, így talán nem lesz kínai senki számára a minimumra törekvő sarki számítógépbolt árlistája.

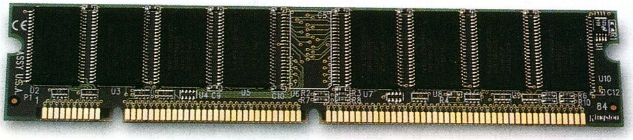


Gimnáziumi éveim elején felutaztam Budapestre, hogy négy darab 256 kB-os memóriamodulom helyett négy darab egy megabyte-osat vásároljak, durva pénzekért. Annak idején csak párosával vagy négyesével lehetett csereberélni, a számítógépem pedig igazi csúcskonfigurációnak számított a 4 MB újonnan vásárolt memóriával, ami mellesleg képességei teljes kiaknázását jelentette, ugyanis ennél nagyobb modulokat nem volt képes fogadni. Az új alaplapokba már több GB memóriát is pakolhatunk, és a mennyiség lassan minőségbe csap át: már az is számít, hogy a modul milyen technológiával, hány ns-os chipekből épült. Alaplapunkon kívül már videokártyánk és merevlemezünk is tekintélyes mennyiségű memóriát tartalmaz, sőt egyes játékok egyenesen arcunkba vágják, hogy hol az a határ, ahol hajlandók egyáltalán elindulni. Bill Gates ominózus kijelentését pedig arról az elégséges 640 kB-ról már nem is említem...

Megkímélek mindenkit attól, hogy több tíz évre visszamenőleg ecseteljem, hogy akkoriban milyen tárolóegységeket használtak memória gyanánt. Ami a régmúltat illeti, Neumann János 1948-ban megfogalmazta, hogy melyek az elektronikus számítógépekkel szembeni követelmények, ezek között szerepelt az a kitétel, mely szerint a számítógép egyik fő része a címezhető és újraírható memória, mely tárban a futtató program és az adatok együtt helyezkednek el. Ezek az elvek olyan alapvetőnek bizonyultak, hogy a mai napig érvényesek. Számítógépünk memóriája olyan tároló, ahova a lassú háttértárakról (merevlemez, floppy) a programok és az adatok betöltődnek, a processzor pedig ehhez a gyors memóriához fordul az éppen szükséges programsor vagy adat lekérése közben. Így talán érthető, miért is van szükség egyre több memóriára. Ha nem lenne memória, a processzor a több ezerszer lassabb merevlemeztől kaphatná csak meg az adatokat, ráadásul a merevlemez elérési ideje (amíg rátalál a kérdéses adatra) akár ennél több nagyságrenddel is nagyobb lehet. Persze létezik olyan eset, amikor a merevlemezt használjuk memóriaként, ezt hívjuk virtuális memóriának. Erre akkor van szükség, ha a rendelkezésre álló fizikai memória betelik a betöltött programokkal és adatokkal. Ebben az esetben a számítógép úgy hidalja át ezt a nehézséget, hogy a merevlemez egy elkülönített részét használja program- és adattárnak, vagyis a memóriából „kicsorduló" rész a merevlemezre kerül. Előnye, hogy így elvileg hatalmas mennyiségű memóriához juthatunk, azonban ez kétes örömre ad okot, hiszen minden művelet, mely ezt a virtuális memóriát használja, rendkívül lassan hajtható végre, így a programok működése is lelassul.

Maga a memória, ahogy a számítógépben elhelyezkedik, egy kis áramköri lapka. Ezen a lapkán helyezkednek el a memóriamodulok, amelyek tranzisztorokból és vezérlőáramkörökből álló chipek. Két fő memóriatípust ismerünk, ezek a DRAM és az SRAM. Az előbbit dinamikus, az utóbbit statikus memóriának hívjuk, működésükben az a különbség, hogy a dinamikus memóriát időközönként (a másodperc ezredrészei alatt) frissíteni kell, különben a tartalma elvész, míg a statikus mindaddig megőrzi tartalmát, míg feszültség alatt van. A klasszikus számítógép-memória kizárólag DRAM-okból áll, ennek oka, hogy a statikus memória felépítése miatt egységnyi helyen nagyjából ötödannyi tárhely ala-





kítható ki, vagyis ugyanakkora lapkán ötödakkora nagyságú memória lenne eladható. A DRAM frissítését beépítették a memóriavezérlő áramkörökbe, és a probléma máris megoldódott.

A DRAM-ok is többféle kialakításban kerülnek a boltokba, sokféle ezek közül már nem kapható. A 90-es évek elején az említett 1 MB-os memória az FPM (Fast Page Mode) típust képviselte, SIMM kialakítással. A SIMM kialakítás lényege, hogy az áramköri lapka alján elhelyezkedő csatlakozók csak az egyik oldalon kerülnek kialakításra. Az 1995-ben megjelent EDO memória a címzési folyamat egyszerűsítése folytán 10-15%-nyi sebességnövekedést ért el, de egy év sem telt el, a máig egyeduralkodó SDRAM vette át helyét. A DIMM kialakítást használta, ami abban különbözött a SIMM-től, hogy a lapka mindkét oldalán voltak csatlakozók, és ezek elektronikusan elszigetelődtek egymástól, vagyis a memória jelen esetben 144 apró csatlakozási ponton kapcsolódott a memóriavezérlőhöz. Forradalmi újításnak számított, hogy a memória a processzor órajelével, majd az FSB (Front Side Bus) órajelével szinkronizálta magát. Ennek előnye, hogy többé nem kellett a processzornak a memóriától kapott adatokra várni, szinkronizáltan kapta azokat, így a processzor mindig tudta, hogy a várt adatnak mikor kell megérkeznie, így optimalizáltabb működést nyújtott.

Az SDRAM-ot egyes alaplapok még most is támogatják, a géppark nagy része pedig ezt a memóriafajtát használja. Kezdetben a 66 MHz-es FSB-hez PC66-os SDRAM-ot, később PC100-as és PC133-as memóriákat használhattunk. A memóriák (elvileg) felülről kompatibilisek, vagyis a nagyobb sebességű változat képes a kisebb sebességű rendszerbusszal is együttműködni. Az SDRAM-nak léteznek nagyobb órajelű változatai is (200 és 266 MHz), azonban a DDR SDRAM-ok a Pentium 4-es processzorok magas órajele és alkalmazható memóriasebessége miatt átvették az optimális memóriarendszer szerepét. Működésükben hasonlítanak a hagyományos SDRAM-hoz, azonban egy órajel alatt képesek a ciklus kezdetén és végén is adatot szolgáltatni, így kétszeres sebesség érhető el használatukkal. Megjelentek már a 333 és 400 MHz-es DDR SDRAM-ok is, és várható, hogy a sebesség növekedése tartható lesz a Pentium 4-es processzorok órajelének növekedésével megfelelő ütemben.

A Pentium 4-es processzorok megjelenésekor még az 1999-ben debütáló Direct Rambus memória tűnt esélyesnek az egyeduralkodó szerepre, hiszen már kezdetekben 800 MHz-es sebességgel működött, most a kapható változat 1066 MHz-nél jár. Bár a tesztek azt mutatják, hogy a Pentium 4 processzorok teljesítményét igazán Direct Rambus memóriával tudjuk kihasználni, a technológiát kifejlesztő cég licencelési struktúrája, valamint a gyártási kapacitás rugalmatlansága a felhasználókat folyamatosan olcsóbb megoldások felé terelte, így hiába volt egy éve előnye a Direct Rambusnak, a DDR SDRAM behozta hátrányát, és jelenleg olcsóságával (nagyjából feleannyiba kerül) és növekvő sebességével valószínűleg elterjedtebb lesz. Az Intel Granite Bay chipsetje további sebességnövelő megoldásokat kínál, ez pedig a duál-csatornás memóriavezérlő alkalmazása. A vezérlő képes két egyforma memóriamodult külön csatornán kezelni, így kétszeres sávszélességet és sebességet érhetünk el, amit tesztek is igazolnak. Természetesen a memória sebessége csak kis részét képezi az alkalmazások futtatási idejének, így ez csak kis mértékben befolyásolja a teljesítményadatokat.

Végül lássunk néhány további memóriafajtát, melyekkel találkozhatunk az árlistákon vagy szakszövegekben. Az SGRAM videokártyákhoz kifejlesztett SDRAM, előnye, hogy blokkokban kezeli az adatokat, ami a videokártyák különleges adatkezelésének jobban megfelel. A videokártyákban régebben VRAM-ot használtak, melyek módosított FPM memóriák voltak két belső porttal, így míg az egyiken a kép megjelenítése történt, a másikon a kártya már dolgozhatott a következő képpel.

A digitális fényképezőgépekben és a kézi számítógépekben különleges, flash típusú memóriákat használnak. Előnyük, hogy az áramellátás megszűnése után is megtartják tartalmukat, ezen kívül több százezerszer újraírhatók, sebességük pedig megfelel az igényeknek

Szintén a memóriák működése során találkozhatunk az ECC és a paritás fogalmával. Mindkettő a hatalmas adatmennyiség áramlása során keletkező hibák detektálásával és javításával kapcsolatos. Ezek a hibák rendkívül ritkán fordulnak elő, azonban bizonyos adatbiztonsági szint felett már nem engedhető meg, hogy egy szerver vagy alkalmazás memóriahiba miatt álljon le, vagy jelezzen hibát. A paritás a memóriamodulokban előforduló egységnyi 0-ák vagy 1-ek páros vagy páratlan számát jelzi, a CPU ezt olvassa ki, miután megkapta az adatokat, és ha ez nem egyezik a kapott adatokból számolt páros vagy páratlan számmal, akkor tudja, hogy hiba történt. Az ECC (Error Correction Code) az alkalmazott memóriavezérlőtől függően képes egy-, vagy akár négybites memóriahibák kijavítására is. ■ **FLEX**





ÉLET AZ ÖREG HARDVEREN TÚL

Levrovunk visszatérő témája a levélírók jóvoltából, illetve tollából az a panasz, miszerint sok új játék bizony még az egy, másfél éves hardveren sem képes normálisan futni, egyszerűen mindenből (CPU MHz, memória, videokártya teljesítménye) többet akarnak. Mi most utánanéztünk ennek a témának, és megpróbáltuk megítélni, hogy tényleg ilyen súlyos-e a helyzet.

IRÁNYELVEK. Az alaphelyzet az, hogy vettünk egy általunk most már low-end kategóriájúnak tartott gépet, és ráeresztettünk bő két tucat játékot az elmúlt egy év reprezentatív terméséből (és bónuszként megnéztük, hogy legutóbbi teljes játékunk, a Giants hogy fut ezen a gépen, hisz SakmaN szerint ez a játék halál a régi összeállításokra). Megpróbáltunk vegyesen, a játékkategóriák minden területéről beválogatni címeket a tesztbe, ám be kell vallanunk, eléggé elhajlottunk az akció irányába. Mivel a cikk elkészítésének időtartama alatt Buffy és Eminem egymást ki nem oltó hatása alatt álltam, ez nem is meglepő.



Volt néhány olyan játék is, amelynek ilyenirányú tesztelésére gondoltunk, ám azt korábbi, más - erősebb - konfigurációkkal szerzett tapasztalataink miatt hanyagoltuk. Ezek esetében ugyanis a tesztösszeállításunk AMD Duron 700 MHz-es processzora bizony még a szaggatáshoz is kevés lett volna, ha a játék egyáltalán hajlandó elindulni. Ilyen címek például a Morrowind (Pentium III 866 MHz, 256 MB RAM, ATI Radeon 8500 összeállításon, visszafogott grafikai beállítások mellett is játszhatatlanul lassú volt), a Sim City 4 vagy a Command & Conquer: Generals. Pedig elhihetitek, hogy a kiadók megtesznek minden tőlük telhetőt, hogy a lehető legalacsonyabbra szorítsák le a minimális gépigényt (ami néha illuzórikus vagy komikus jelleget ölt, amennyiben szembesítjük a valósággal), hisz minél nagyobb a potenciális felhasználói kör, jelen esetben gamer bázis, annál több példányt tudnak eladni.

A KONFIGURÁCIÓ. A teszt hardveres alapjául szolgáló gép esetében nem egy adott éra tipikus alkatrészeiből összeválogatott kiépítést választottunk, hanem sokkal realisztikusabb esetet vettünk alapul: egy organikusan, az idők folyamán apránként - és szűkös anyagi keretből - fejlesztgetett konfigurációt. Az összeállítás egésze pedig nyugodtan kvalifikálhatja magát abba a kategóriába, amely a low-end nevet viseli, bár tudatában vagyunk annak, hogy olvasóink között vannak olyanok, akik még gyengébb géppel rendelkeznek. Senkinek a hozzáállását vagy a gépét nem akarjuk leszólni, de úgy véljük, hogy a játékra használható vagy használni kívánt gépek esetében is meg kell húzni a határt a low-end és a useless (használhatatlan) kategóriák között. Tudomásul kell venni, hogy ha játszani is akarunk korunk játékaival (a jelen és visszamenőlegesen nagyjából két év termése), akkor kénytelenek leszünk elfelejteni a Pentium II 266 MHz-et, a Savage 3D chipes videokártyát, valamint még jó néhány öreg technológiát és alkatrészt.

Természetesen az öreg gépeknek is van esélye, egyrészt mindig akad upgrade-elhető vagy tuningolható alkatrész az adott konfigban, másrészt az ilyen összeállítások - feltehetően nem pénztengerben úszó - tulajdonosai nagyon kedvező áron képesek hozzájutni olyan játékszoftverekhez - legális úton -, amelyek kielégítő sebességgel futnak a konfigurációjukon. E szoftverek egyik forrása a játéklapokhoz adott teljes játékot vagy játékokat tartalmazó média (CD vagy DVD-ROM), általában 2 ezer forint alatt (ami a gyakorlatban a lap ára). Ezek a játékok némiképp válaszul is szolgálnak a fentebb említett levélírók kérdésére, hisz a Gamer Magazin többek között az ő igényeiket is kielégíti e gaméknak a laphoz való csomagolásával, hisz senki sem mondhatja, hogy az Icewind Dale vagy a Thief szörnyen gépigényes játék lenne (na most már felejtsük el azt a Giantset...). Persze itt azt is be kell vallani a teljesség kedvéért, hogy ezekért a játékokért sokkal alacsonyabb licencdíjat kell leperkálni, mint egy frissebbért (pl. Morrowind, amelyet mind az Asus, mind az MSI csomagol a friss sorozatú videokártyái mellé, persze ebben az esetben milliós nagyságrendről beszélünk - eladott példányszám szempontjából és dollárban is).

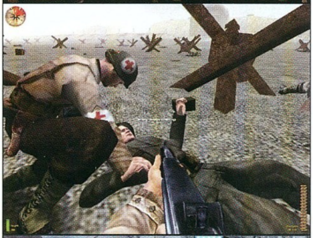
A másik kiaknázható lehetőség a budget kategóriájú gamék. Ez utóbbiak a teljes árú termék megtisztelő pozíciójából a korosodás okán a budget kosárba csúszó termékek (és nem az eleve itt indító, egyszerűbb játékok, amelyeknek a gépigénye igencsak széles skálán mozog). A játék megjelenéskori sikere és az azóta eltelt idő határozza meg, hogy milyen mélységig csúszik le az ára, ám alapszabályként elmondható, hogy 2-5 ezer forintos ráfordítással tehetünk magunkévá egy ilyen címet.

A fentiekben vázolt irányelveknek megfelelően a következő konfigurációt raktuk össze. Adott egy KT333 chipkészletű alaplap (a legfrissebb beszerzés, ugyanis az ilyen cuccok ára egy ideje már mélyrepülésben van), amelyben egy AMD Duron 700 MHz-es processzor ketyeg (őkelme bizony már kifutott az egy éves garanciaidőből), 256 MB PC1600-as DDR SDRAM társaságában. Az összeállítás veteránja a Leadtek gyártmányú, TNT2 Pro chipkészletű (142/150 MHz), 32 MB memóriával kiszerelt videokártya, szigorúan T&L egység nélkül. Hangkeltésre a tömegek kártyája, a SB Live! 5.1 szolgált. A teszt megkezdése előtti feltételezésünk az volt, hogy a legtöbb rádobott játék esetében a VGA kártya lesz a szűk keresztmetszet a konfigban. Még annyit az összeállítás low-end voltáról, hogy a 3DMark 2001 SE build 330 default futásában mindössze 1221 3D markot ért el.

A szoftverkörnyezet stílszerűen Windows 98 SE, amelyhez friss meghajtók, azaz DirectX 9.0 és Nvidia Detonator 41.09 dukált (mert ezek ingyen vannak ugyebár).

FIRST PERSON SHOOTEREK. **Return to Castle Wolfenstein** – a klasszikus remake-je meglepő módon 800x600 képpontos felbontás, 32 bites színmélység, nagyjából 75%-os grafikai részletesség és low quality hangok mellett elfogadható sebességgel futott, és csak néha szaggatott be, akkor sem drasztikus módon. Megjegyzés: ennek a játéknak is a Quake 3 motor a szíve, ám az egész hóbelevanc kevésbé rágja a vasat, mint a MoH:AA (lásd lejjebb).

Medal of Honor: Allied Assault – Quake 3 motoros gamma, amely 800x600x32 bit paraméte-






rekkel, közepes grafikai részletesség mellett meglehetősen jól futott, igaz, néha érezhetően belassult, ám alapvetően játszható volt. Emellett a kinézet sem szenvedett különösebb csorbát. Megjegyzés: hiába, a Q3 technológia már nem mai gyerek, azt bizony nem GeForce3-mal álmodva fejlesztette John.

Serious Sam: The Second Encounter - a Croteam agyatlan shooterében Sam a minimális gépigényt is komolyan gondolta, hisz a mi konfigurációnkon 800x600x32 bit alapok és „Normal" grafikai részletesség mellett tempósan futott, akadás nélkül, még nagyobb számú ellenfél képernyőre kerülése esetén is. Emellett még jól is nézett ki.

Soldier of Fortune II - John Mullins is a Q3 engine-t lovagolja meg, meglehetős szerencsével, hisz 800x600x32 bit platformon, nagyjából 60%-os grafikával a game elfogadhatóan ment, ám az igazán pörgős akcióhoz vissza kellett váltani 16 bites színmélységbe (ugye, rémlik még néhánytoknak, hogy ellentétben az új generációs videokártyákkal, az ókorban még számított a teljesítmény szempontjából, hogy 16 vagy 32 bites színmélységet használ a VGA kártya a rendereléshez?). Megjegyzés: elképesztő, de még napjainkban sincs vége a Quake 3-motoros játékok áradatának, ugyanis ezt az alapot fogja használni a nemsokára megjelenő Star Trek: Elite Force II is, igaz, a fejlesztők elmondása szerint erősen megtuningolták Carmack bébijét e projektjük kedvéért. De említhetném a Konami projektjét, az Apocalyptycát is. Csak legyen elég ember, aki a pénzt számolja az id Software-nél...

Jedi Knight II: Jedi Outcast - mint az már az eddigiekből kiderült, a 2002-es év elejének FPS-termése szorosan kötődik a Quake 3 engine licenceléséhez (nyilván ekkorra értek be sorban a projektek a 2000. során megvásárolt motorral kapcsolatban), és nincs ez másként a Jedi Knight második részével sem. Ennek megfelelően és a fentiekhez hasonlatosan a játék 800x600x32 bit, kb. 70% grafikai részletesség mellett elfogadható framerate-tel fut. Teljes mértékben játszható volt a mi low-end masinánkon is.

No One Lives Forever 2 - sajnálatos módon TNT2 videokártyával Cate Archer kalandjainak második installációja nem követhető nyomon. A játék indításakor megemlíti, hogy szüksége lenne némi hardveres T&L egységre a videokártyában, ennek hiányában a játékban elérhető egyetlen akciónk az „OK" gombra való kattintás után a Windows desktopjában való gyönyörködés. Megjegyzés: biztos vagyok benne, hogy ennek a hibaüzenetnek a hatására sok ezer ember döntött úgy, hogy ideje feltörni a malacot, és célba venni a sarki hardverbódét. Ha minden Windows hibaüzenetre ugyanez lenne a userek reakciója, akkor mostanra már a világ népességének mintegy harmada a hardverbizniszben dolgozna.

Unreal Tournament 2003 - a sokakból „wow", „uh-oh" stb. kiáltásokat kiváltó, ám gyökerében mégis DirectX 7-es Unreal Warfare motort használó UT2K3 nagyon gyatrán teljesített a gépünkön (vagyis a gépünk teljesítménye volt elégtelen hozzá, ha szabatosabban kívánok fogalmazni, mindenesetre a végeredmény ugyanaz). 640x480x16 bit felbontás/színmélységben, minden létező beállítást a legalacsonyabbra véve is úgy ment a botok elleni offline játék, mintha a Neten nyomtam volna élő ellenfelek ellen csatát - modemről, mintegy 2-400 ms-os laggal. Játszhatatlan volt. Az UT2003 elvileg támogatja a 640x480 alatti felbontásokat is (a mi gépünkön és 17 colos monitorunkon nem) is, ám volt szerencsém látni a játékot 320x240x32 biten, és elmondhatom, hogy észvesztően ronda, emellett ilyen felbontásban a gamma már funkcionálisan használhatatlan. Feltehetőleg ezek az extrém alacsony felbontások csak a kiadó nyomására kerültek bele a játékba a minimum gépigény leszorítása végett.

Unreal II - a játékélmény szempontjából csalódást okozó Legend Entertainment-es stuff vajon konfigurációnk képzeletbeli tulajának is csalódást fog okozni? Nos, igen. A játék 640x480x16 biten, a lehető legalacsonyabb grafikai, fizikai és hangbeli beállításokkal is túlságosan szaggatott, cserébe viszont rondábban nézett ki, mint a Quake 2 hasonló felbontásban. Megjegyzés: habár a konfigunkon a második rész játszhatatlannak bizonyult, ám nincs veszve semmi, hisz az innovatívabb játékélményt biztosító első rész viszont biztosan repeszteni fog rajta. Hmmm, mintha az Unreallel kapcsolatban is lennének laphoz csomagolt CD-s flashbackjeim...



THIRD PERSON AKCIÓJÁTÉKOK. Giants: Citizen Kabuto - íme itt a beígért Giants evaluáció. A mi gépünkön a játék minimális sebességbeli kompromisszum árán futtatható 1024x768x32 bit, magas grafikai részletesség beállításokkal. Ekkor nagyon jól néz ki, visszaváltva 16 bites színmélységre viszont a játék már vitán felül száguldott. Attól tartok, SakmaN farkast kiáltott ebben az esetben.















Hitman 2 - az IO Interactive nagyágyúja ugyan játszható first person módban is, ám mi most ide soroltuk. 800x600 képpontos felbontásban, 32 bites színmélységben és közepesre állítva a grafikai attribútumokat a bérgyilkos terelgetésének nem akadt akadálya még a mi gépünkön sem. Megjegyzés: ezt a játékot nem lehet úgy elindítani, hogy az ember bele ne feledkezzen, illetve hogy ne feledkezzen el arról, hogy most éppen hardver stressz-tesztet csinál, és nem funból nyomul.

Mafia - nem hittem volna, de a cseh csodagyerek 800x600-as felbontásban, 32 bites színmélység és közepes grafikai részletesség mellett jól futott a konfigurációnkon. Jó engine és szép optimalizációs munka.

Harry Potter and the Chamber of Secrets - most pedig némi útmutatás családapáknak, akiket állandóan zaklat csemetéjük, hogy hadd játsszanak a legújabb „Hejji Póter" játékkal. Mint az várható volt, egy ilyen, tömegfilmre épülő tömegjáték nem állított fel komolyabb kihívást a rendszerünkkel szemben, azt azonban már mi is meglepetéssel konstatáltuk, hogy erőműnek közelről sem nevezhető konfigunk 1024x768x32 biten maximális részletesség mellett is jól mozgatta Harryt, illetve környezetét. Látszik, hogy ennek a stuffnak minden elképzelhető konzolon futnia kellett, ezért is a láthatóan alacsony poligonszám, és a kevéssé részletes textúrák.

Grand Theft Auto III - a múlt év talán legnagyobb meglepetése és durranása a mi gépünkön a kissé szokatlan 720x576x16 bit paraméterek mellett elfogadható sebességgel futott, bár láthatóan nem TNT2-re optimalizálták, lévén a textúrák erősen elmosódottak voltak. Megjegyzés: a fentiekben vázoltak ellenére a játék feelingje így is megvolt.

BloodRayne - a játék Direct3D módban a videokártya T&L egységének hiányában nem indult el, OpenGL-ben pedig lefagyott a setupban a mi konfigunkon. Megjegyzés: Sebaj, fölrakom BloodRayne-t egy jobb gépre, aztán jól megszívatom... az ellenfeleket.

KALANDJÁTÉK. **Syberia** - ebben a játékkategóriában - megfelelően a játékpiaci trendnek, illetve ínségnek - mindössze egy versenyző indult, a tavalyi évben méltán nagy sikert arató Microids-projekt, amely Kate Walker kalandjait dolgozza fel. A játék 32 bites színmélységben és magas grafikai részletesség mellett is jól futott a konfigunkon, emellett alapból jól nézett ki. Elnézve a Syberia hivatalos minimum gépigényét, elképzelhető, hogy ezen a rendszeren még a folytatás is eldöcögne, ám mire az kijön, a képzeletbeli tulajdonosunk már fejlesztette gépét, amihez a cikk végén adunk neki irányelveket.

RPG. **Dungeon Siege** - Chris Taylor alkotása 800x600x32 bit, nagyjából 65%-os grafikai részletesség mellett 15-30 fps sebességgel, érzésre is elfogadhatóan futott, és csak néhányszor lassult be zavaróan. Ahhoz képest, hogy ez a játék milyen jól néz ki, viszonylag gyenge vas is elég hozzá.

Icewind Dale 2 - a hivatalosan támogatott 800x600 képpontos felbontás melletti 16 bites színmélység, illetve „Below Average" minőségbeli beállításokkal a játék jól futott, amit nagyrészt az öregecske Infinity Engine öröksége tett lehetővé.

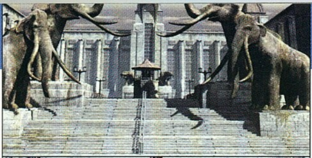
Harbinger - ez a frissen megjelent gamma sci-fi környezetbe ültetett szerepjáték, amely egyaránt táplálkozik a Fallout és a Diablo hagyatékából. Izometrikus megjelenítési módjának köszönhetően 1024x768-as felbontásban is jó sebességgel ment, ám a lightmapeket le kellett kapcsolni, mert ellenkező esetben zöld téglalap kísért minden játékbeli szereplőt.

STRATÉGIA. **WarCraft III** - meglepően jól játszható 1024x768x16 biten, mindent közepes részletességűre állítva, és a pozícionált, illetve környezeti effekteket adó audiót kiiktatva. A Blizzardnál tudják, mi az optimalizálás és a hatékony kód. A WarCraft 3 még ezen a konfigon is igen jól néz ki, és Duronos gépünk nagy valószínűséggel a The Frozen Throne kiegészítővel is elboldogul majd.

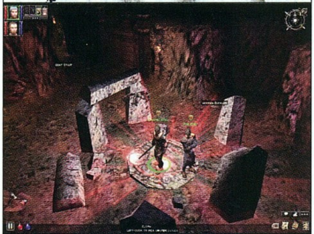
Praetorians - erősen meglepő módon ez a friss stratégiai játék bizony 1024x768x32 bit, magas grafikai részletesség mellett is csak kisebbeket röccent a nagyobb csaták alatt a konfigunkon. Pedig a játéktér szép, a katonák száma pedig magas.

TAKTIKAI SHOOTER. **Delta Force: Black Hawk Down** - a '93-as, tragikus kimenetelű szomáliai harci cselekményeknek „emléket állító" játék sajnos még a minimumot jelentő 640x480x16 bit, legalacsonyabb grafikai részletesség mellett is a játszhatóság határa alatt maradt némileg, ugyanis néha elfogadhatatlanul beszaggatott, ami az ilyen típusú, realisztikus környezetet felvonultató játékok esetében kétszeresen kínos. Jelen esetben egy együttes CPU/videokártya tuning jelentősen javíthat túlélési esélyeinken.

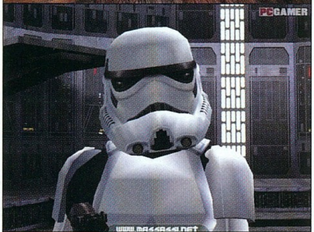
Splinter Cell - indításkor grafikai hibára való hivatkozással kiszáll a progi, és mivel a SC readme dokumentumában sem szerepel a TNT2 a támogatott grafikus chipkészletek között, ezért nagy valószínűséggel a VGA kártyánk a ludas ebben a fiaskóban. Vigasztaljon minket az a gondolat, hogy ha















a játék véletlenül mégis futna ezen a kártyán, akkor csak szörnyen lebutítva jelenne meg minden.

Raven Shield - a katonai kommandók nem tökölnek, mint ahogyan ez a játék sem: a „Your video card is not supported" hibaüzenettel el is utasított minket a játéktól. Leszögezhetjük, hogy nincs szerencséje a konfigunknak a taktikai shooterekkel. Megjegyzés: a játék readme file-ja alapján legalább 64 megás VGA kártya kell a stuff alá. Ha ez a gyakorlatban is így van, akkor ezen sok más játékos is el fog csúszni, még a mienknél erősebb videokártyák esetében is, ugyanis sok GeForce2-es, 2 MX és Radeon kártya alapban 32 MB memóriával volt szerelve a 2001-es évben, illetve a 2002-es esztendő elején.

SZIMULÁTOROK. **MotoGP** - 800x600x32 biten, kb. 70%-os grafikai részletesség mellett teljesen jól játszható, bár ez a játék igazán csak nagy felbontásban és komoly látótávolsággal ad igazi élményt. Mindenesetre játszható, és nem is néz ki rosszul.

F1 2002 - 800x600x16 biten, minimális textúrákkal a program jól futott, bár kinézni azért messze nem nézett ki olyan jól, mint magasabb felbontásban és színmélységben, illetve magas részletességben, természetesen komolyabb konfigon. Márpedig ennél a stuffnál az erősen legyengített grafika sokat elvesz a realista feelingből.

RalliSport Challenge - nem indult el, ugyanis konfigurációnk videokártyájának nincs T&L egysége. Ez a vonakodás a játék részéről sajnos jogos is, hisz a RC veszettül jól tud kinézni GeForce3 vagy magasabb kategóriájú VGA kártyákon.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 - 800x600x32 biten, közepes grafikai részletességgel a játék jól ment. Megjegyzés: ez a játék tök gyík, inkább a RC futna ez meg nem a mi kis gépünkön.

Tony Hawk's Pro Skater 3 - Az öreg Tony a harmadik résszel sem fricskázza meg a deszkás (mostanában Sk8er ugyebár) fiúkat és lányokat, ugyanis a mi „referencia" konfigurációnkon még 1024x768x32 biten is tempósan futott. Látszik, hogy ennek az anyagnak is mennie kellett a gyengébb képességű konzolokon is.

ÖSSZEGZÉS. Amint az a fentiekből leszűrhető, a helyzet nem annyira rossz, mint amilyen lehetne, vagy ahogyan - most már bevallhatjuk - arra számítottunk. A játékok nagyobb része képes volt ezen a low-end konfiguráción is - igaz, néha komoly kompromisszumokkal - futni, ám a jövő szele bizony megérintett minket azoknak a játékoknak a képében, amelyek, főleg a videokártya hiányosságai okán, nem voltak hajlandók együttműködni. Az is egyértelmű - egyben logikus -, hogy inkább a 2002 első felében megjelent játékok futtathatók ezen a konfiguráción, míg a 2002 végén vagy éppen 2003-ban kiadottak legtöbbje szenved, vagy el sem indul a Duron/TNT2 kombón.

Bár a Gamer Magazin továbbra is el fog titeket látni korosabb, egyben alacsonyabb gépigényű, ám ennek ellenére - remélhetőleg - színvonalas teljes játékokkal, ám az idő kerekét ebben az esetben sem lehet visszaforgatni, ezt a konfigurációt is sürgősen upgrade-elnie kell imaginárius gazdájának, amenynyiben nem Internetterminálként, hanem játékgép gyanánt kívánja használni azt az év folyamán.

ELŐREMUTATÁS. Hogy ez a cikk optimista hangulatban érjen véget, néhány konkrét tanács arra vonatkozóan, hogy ezt a low-end konfigurációt miként érdemes fejleszteni anélkül, hogy tulajdonosának hitelt kellene felvennie a házára (legalábbis ne emiatt).

Egyértelmű, hogy a konfig legszűkebb keresztmetszete a TNT2 Pro chipes videokártya. A legokosabb választás manapság ebben az esetben egy 64 megás Radeon 9100 lapkás kártya, amelyet már bruttó 20 ezer alatt is meg lehet kapni. Megfelelő vállalkozó kedv és türelem esetén bevárhatjuk a GeForce FX 5200-as kártyákat, amelyek elvileg hasonló árszintben lesznek a 9100-asokkal, ám magasabb teljesítményre lesznek képesek, és hardverből DirectX 9 kompatibilitást nyújtanak majd. Meglátjuk. A 700 MHz-es Duron sem számít izompacsirtának manapság, pláne nem 64 KB L2 gyorstárral. A megfelelő teljesítményt nyújtó KT333-as alaplapba érdemes Thoroughbred B magos Athlon XP 1700+ processzort venni (bruttó 15 ezer alatt beszerezhető), ugyanis ezeket a CPU-kat nagy valószínűséggel képes lesz mindenki komolyabb hűtés és pluszfeszültség nélkül is az alap 11,0 x 133 helyett 11,0 x 166 MHz-en járatni, némi további MHz kinyerése okán. Aki nincs igazán oda a CPU-tuningért, az pedig válasszon egy 2000+-os XP-t cirka bruttó 20 ezerért. Mivel a KT333-as alaplapi chipkészlet támogatja az aszinkron FSB/memória-sebesség beállítást, ezért a PC1600-as memóriánk is futtatható a 266 MHz (vagy éppen 333 MHz) effektív PSB-s Athlonunkkal - némi sávszélesség- és teljesítményveszteségért cserébe. Bár a 256 MB-nyi központi tár fejlesztése egyelőre nem égetően szükséges, a júniustól kezdődően piacra érkező brutálabb játékprogik (Deus Ex 2, Doom III, STALKER stb.) erősen igényelni fogják a legalább fél gigát, és a mostani, hihetetlenül alacsony memóriaárak mellett nincsen mentség arra, ha nem szerzünk be még egy 256 MB-os modult mintegy bruttó 7 ezerért.

Végül sajnálatomat kell kifejeznem azok irányában, akiknek a kedvenc játéka(i) kimaradt(ak) a tesztből, de erőforrásaink és terjedelmünk sajnos korlátozott. ■ TIG



A JÖVŐ ORSZÁGÚTJÁN

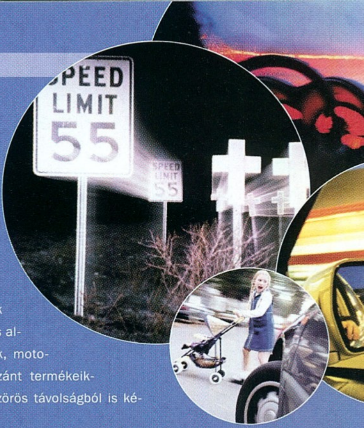
Habár más közlekedési módokkal összehasonlítva kétségkívül a legnagyobb szabadsági fokot biztosítja, az autózás egyúttal sajnos lényegesen több kockázatot is hordoz magában a repülőn, vagy vonaton való utazáshoz képest. Az autók (és vezetőik) ráadásul gyakran nemcsak az utasok, hanem vétlen „külsősök", a gyalogosok életét is veszélybe sodorják: hivatalos statisztikák szerint a gépjárművekkel valamilyen módon kapcsolatba hozható halálos balesetek közel 15 százalékában egy általában mit sem sejtő „talpas" az áldozat. Az Egyesült Államokban és Európában átlagosan 45 percenként (!) történik halálos gázolás, ennek ellenére az autóipar mind a mai napig adós a gyalogosok biztonságát növelő eljárásokkal. Ez annál is inkább érthetetlenebb, mert az utóbbi években számos olyan technológia tűnt fel a gépkocsikban, amely annak utasait hivatott a komolyabb sérülésektől megvédeni (elegendő csak a mára szinte alaptartozékká vált légzsákokra, vagy pedig a rovatunkban korábban már bemutatott, a MIT által kifejlesztett ütközésgátló rendszerre, és a Volvo Safety Concept Car tanulmányautójára gondolnunk), a gyalogosokra viszont senki sem fordított komolyabb figyelmet. Akadt ugyan néhány erőtlen próbálkozás, pl. egyes modellek különleges anyagú, rugalmasabb lökhárítóval való felszerelése formájában (persze a potenciális felhasználókat elriasztandó, jókora felár fejében), de a szerencsétlen gyalogosok többsége számára az autóval való kényszerű „találkozás" napjainkban is ugyanúgy zajlik, mint 10, 20, vagy akár 50 éve: miután a gépjármű elkaszálja a lábait, a feje hihetetlen erővel vágódik a motorháztetőnek vagy a szélvédőnek – gyakorta végzetes sérülést eredményezve. Az elkeserítő helyzet szerencsére változni látszik köszönhetően azon autógyártó cégek szövetségének, amelyek évtizedes szendergésükből felébredve nemrégiben új, kifejezetten a gyalogosok védelmét szolgáló technológiák kifejlesztését határozták el.

MAZDA SENSORCAR

Az együttműködés legelső kézzelfogható eredménye egy új típusú légzsák, amely a Mazda SensorCar névre hallgató tanulmányautójában mutatkozott be. A „hagyományos" légzsáktól eltérően ez nem az utastéren belül, hanem a gépjármű „orrában" van elhelyezve, és aktiválásakor nemcsak a lökhárítót, hanem a motorháztetőt és a szélvédőt is beborítja. Felfújódásához mindössze 75 milisecundum elegendő, ráadásul a rendes légzsákoktól eltérően huzamosabb ideig meg is marad ebben az állapotában – ez lehetővé teszi, hogy a szenvedő fél valóban megfelelően „párnázott" felülettel alakítson ki időleges kontaktust, szemben az utastéri légzsákokkal, amelyek hihetetlen erővel vágódva a szerencsétlenek arcába legtöbbször totális K.O.-t okoznak (akinek valaha is volt része ilyesfajta élményben, az tudja, hogy pontosan miről is van szó).



A légzsákok aktiválásakor a legkritikusabb tényező nyilvánvalóan az időzítés, hiszen itt akár töredékmásodpercek is befolyásolhatják a végkifejletet. Ennek megfelelően a SensorCar olyan különleges lézerradarral is fel van szerelve, amely megbízhatóan érzékel valamennyi, az úton, vagy annak közelében található objektumot. A rendszer figyelemreméltó számítási teljesítményének köszönhetően ráadásul nemcsak egyszerű felderítésre, hanem a kapott adatok analízisére is képes, vagyis a statikus (pl. fák, épületek stb.) és a mobil (kutyák, gyalogosok stb.) objektumok elkülönítése nem okoz számára gondot. A lézerradar jelenlegi hatótávolsága kb. 50 méter, ami azt jelenti, hogy a városokban engedélyezett átlagos sebességhatárokkal (50 km/óra) számolva a rendszer már csaknem 4 másodperccel az ütközés tényleges bekövetkezte előtt értesülhet a veszélyhelyzetről. Sőt, ez a hatótávolság jelentősen meg is növelhető különleges, a radarsugarakat visszaverő anyagok használatával - pl. egyes elképzelések szerint, ha a ruhagyártók ilyesfajta reflektív szálakat is alkalmaznának a biciklizőknek, motorosoknak, vagy futóknak szánt termékeikben, a rendszer akár többszörös távolságból is képes lenne érzékelni őket.



Mobil objektum érzékelésekor – ha még elegendő idő áll rendelkezésre - villogó fény figyelmezteti a vezetőt, hogy lassítson le, vagy kezdjen kitérő manőverbe. A rendszer ugyan elméletileg maga is képes a fékezést végrehajtani, ám ez a funkció különböző biztonsági megfontolások következtében egyelőre nem került implementálásra. Mindezeken túl a SensorCar eszközárában egy figyelmeztető hangjelzést adó berendezés is szerepel, amely lényegében az utolsó előtti védelmi vonal szerepét tölti be. Ha ez sem járna eredménnyel, és az autó még mindig túl nagy sebességgel közelítene a gyalogoshoz, a légzsák néhány méternyire a „találkozási ponttól" automatikusan aktiválódik.

A Mazdán kívül más japán autógyártók által is pénzelt, a koncepció életképességét bizonyítani hivatott tesztsorozatat nyomán született tanulmány megállapításai szerint a SensorCarba integrált biztonsági megoldások a gyalogosok szempontjából 90 (!) százalékkal csökkentik a halálos, és 50 százalékkal a más típusú sérülések kockázatát. A kérdés már csupán az, hogy a gépjárműipar mutat-e majd akkora elszántságot a kivitelezésben, mint az a technológia előzetes sikerei alapján elvárható lenne... és persze az, hogy az autósok hajlandók lesznek-e kissé mélyebben a zsebükbe nyúlni annak érdekében, hogy legalább néhány gyalogosnak megmentsék az életét abból a több mint 10000-ből, akiket kontinensünk országútjain minden évben lemészárolnak...

MONSTRUM A KÖBÖN





És ha már gépkocsikról van szó: megszokhattuk, hogy az Internetes aukciókon gyakorta tűnnek fel valódi unikumok, ám az alábbi képeken látható „valami", amelyet nemrégiben az eBay weboldalán kínáltak eladásra, még ezek közül is kitűnik... Aki a képek alapján nem tudná beazonosítani, hogy pontosan mi is került a látómezejébe: ez bizony egy több mint 7 méter hosszú és 3,5 méter magas, 89-es Lincoln limuzin, amelynek alapállapotban is tiszteletet parancsoló, 2,5 tonnás súlyát - a különleges „alvázkiterjesztésnek" és a láthatóan kevéssé szabványos méretű gumiknak köszönhetően - építőjének sikerült további 5 tonnával „megfejelnie". Az „autó" igazi különlegessége mégsem ebben, hanem abban a tulajdonságában rejlik, hogy igazi kétéltű módjára, gond nélkül küzdi le akár a nagyobb vízfelületeket is. A monstrumba több mint 20000 dollárt invesztáló egykori tulajdonos – aki végül potom 13100 dollárért adott túl kedvencén - állítása szerint a gépkocsi kb. 15 méteres vízmélységénél, vad hullámverés mellett is megbízhatóan működött. A javasolt felhasználási módok között éppúgy megtalálható a show-kon való fellépés, a reklámhordozó-felületként való hasznosítás és a kompszolgálat (!), mint vontatóként való alkalmazás, nem feledkezve meg a konkurens autósokkal történő brutális leszámolás lehetőségéről sem...



REPÜLŐ KRUMPLISZELETEK A VR SZÁLLÍTÓSZALAGON





Szuperkomputereket a HPTC (High Performance Technical Computing) szektor számos területén használnak, egyesek az éghajlat-modellezés (NEC Earth Simulator), mások a nukleáris kutatások (ASCI Q), megint mások a részecskeszintű anyagelemzés, vagy éppen az oceanográfia és a Földközeli „űrszemét" megfigyelése terén teljesítenek szolgálatot. Persze léteznek ennél is különösebb felhasználási módok, elég csak az SGI szuperkomputerekkel megvalósított, VR technológiát használó légiforgalmi irányítótoronyra, az Iowa State University C6 elnevezésű, hatoldalú, háromdimenziós, szintetikus, vezeték nélküli komplett VR környezetére, a Cambridge University birtokában lévő, az Big Banget, vagyis az ősrobbanást modellező rendszerre, vagy akár a lapunk hasábjain is bemutatott Hayden Planetáriumra gondolnunk, ahol a látogató akár 5 milliárd virtuális csillagban gyönyörködhet egyidejűleg. Az viszont a legmerészebb álmaimban sem jutott eszembe, hogy egy SGI szuperkomputer majdan az élelmiszeriparban is jó szolgálatot tehet... Márpedig pontosan ez történt: a hazánkban is jól ismert Procter&Gamble ugyanis nemrégiben egy nagyteljesítményű rendszert vásárolt pontosan feltérképezendő „Pringle" márkájú fagyasztott sült krumplijainak aerodinamikai tulajdonságait. Nem, nem őrültem meg, a cég közleménye szerint a krumpliszeletekkel kapcsolatban valóban indokolt egy ilyesfajta szimuláció, ti. azok oly gyorsan haladnak előre a szállítószalagon, hogy az már-már a repüléssel rokon! Ennek megfelelően az aerodinamikai modellezés segítségével a Procter&Gamble légvonalasabb krumpliszeleteket „fejleszthet ki", amelyek aztán gyorsabban haladhatnak a szállítószalagon, ami így jelentősen lerövidíti a gyártási időt. A vállalat ambiciózus szakemberei azt is tervbe vették, hogy bizonyos áramlástani vizsgálatokat is végeznek majd a témában (valószínűleg a krumplisütés technológiáját forradalmasítandó), sőt, a hírek szerint az SGI szuperkomputerére a közeljövőben a pelenkagyártás terén is komoly szerep vár...



LEEDSI RENDŐRÖK NYUGODT NAPJAI



A fentebb bemutatott Mazda SensorCar megoldásnak tulajdonképpen egyetlen gyenge pontja van, mégpedig az ár: maga a különleges légzsák ugyan nem kerül különösebben sokba, viszont a lézerradar egyelőre sajnos nem nevezhető kifejezetten olcsónak... Nem véletlen hát, hogy mások olyan módszerek után kutatnak, amelyek hasonló eredmények mellett nagyobb költséghatékonyságot garantálnak. Ezek közé tartozik a brit Közlekedési Minisztérium is, amely Leeds városában kísérleti jelleggel számos autót szerelt fel egy automatikus sebességellenőrző rendszerrel. Ennek legfontosabb tulajdonsága, hogy a korábbi próbálkozásoktól eltérően adaptív (vagyis a változó körülményekhez alkalmazkodni képes) szoftver irányítja, amely az aktuális sebességhatár kialakításakor többek közt a gépjármű helyzetét, az időjárási viszonyokat és a közlekedés intenzitását is figyelembe veszi.



A rendszer lelke egy „mezei" GPS eszköz, amely egy hasonlóképp hétköznapi PDA-hoz (konkrétan egy HP iPAQ-hoz) csatlakozik. Hála a digitális aszszisztens vezeték nélküli Internet-hozzáférési képességeinek, a rendszer folyamatos kapcsolatban lehet a szükséges adatbázisokkal (pl. a helyi meteorológiai szolgálatéval, vagy a rendőrségével). Az ezekből kinyert információk révén aztán már könnyedén meghatározhatja, hogy konkrétan milyen változtatásokat kell végrehajtania a sebességben a biztonságot és a kontrollálhatóságot növelendő.

Mikor az autó 300 méterre megközelít egy adott sebességzónát, a rendszer figyelmeztető üzenetet küld, 100 méterre annak határától pedig - amennyiben a sebesség még mindig nagyobb volna a megengedett határértéknél - automatikus fékezésbe kezd. A komputer döntése természetesen felülbírálható (ez szükséges lehet vészhelyzetek esetén), a vezetőnek mindehhez elegendő háromszor gyors egymásutánban a gázpedálra taposnia, vagy pedig a kormánykeréken található kapcsológombot megnyomnia. Mindazonáltal a kérdéses mechanizmust nem érdemes túl sokszor babrálni, ti. a rendszer nemcsak szorgalmasan naplózza az ilyesfajta eseteket, hanem - ha azok száma elérte a kritikus értéket - a „jelentést" tovább is küldi a helyi rendőrség számára, amelytől ezek után jobbik esetben tetemes pénzbírság, rosszabb esetben a jogosítványt ideiglenesen bevonó határozat érkezik...

Az az eddigiekből is világosan kitűnik, hogy a SensorCarhoz képest ez a megoldás rendelkezik egy jelentős hátránnyal: aktív külső érzékelők híján nem képes a mobil objektumok jelentette probléma kezelésére. Legalábbis jelenleg, ti. az elmúlt években történt, a brit társadalomban komoly sokkot keltő gyermekrablások és gyilkosságok nyomán a szülők körében komoly igény merült fel a gyerekek bőre alá ültethető GPS chipekre, amelyek révén a rendőrség könnyebben a nyomára juthatna az eltűnt kiskorúaknak. Az első ilyesfajta berendezéseket (és a hozzátartozó szolgáltatást) mindenesetre máris használatba vehették egyes tehetősebb családok, így valószínűleg nincs messze az idő, amikor ez az eljárás (vagy legalábbis ennek 2humánusabb" változata, a gyerekek integrált GPS chippel rendelkező karórával, vagy testékszerrel való célzatos megajándékozása) tömegessé válik, márpedig ekkor a fenti rendszer funkcionalitása is jelentősen kibővülhet. Az mindenestre több mint biztató, hogy (nem utolsósorban a tesztekhez az autókat, konkrétan extra felszereltségű Fabiákat biztosító cseh Skoda nagylelkűségének köszönhetően) Leeds útjain máris 20 darab, hasonló GPS-alapú sebességkontrolláló rendszerrel ellátott gépkocsi tűnik fel naponta – a helyi rendőrség nem kis megelégedettségére.

A hírek sajnos nem szólnak a lakosság körében mért tetszési indexről... ■ JOSHUA

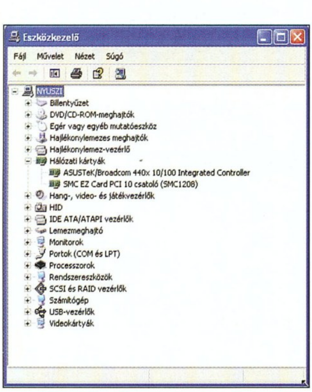
JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

Aktuális számunk témaválasztása visszakanyarodik egy korábbi cikkhez, ahol a helyi hálózatok működéséről esett szó. Sajnos akkor kevés volt a hely az operációs rendszer-függő beállítások ismertetésére, ezt az azóta kapott hatalmas mennyiségű e-mail is jelezte. Windows XP-ről szóló sorozatunkban így az otthoni hálózat és az internetkapcsolatok beállításának legapróbb rejtelmeit is áttekintjük, köztük az internetkapcsolat megosztását és a beépített tűzfal használatát.

Minden otthoni hálózat alapja az egyedi gépek szakszerű és pontos beállítása, hiszen hiba esetén hiába keressük az okokat a hálózatban, ha az egyedi számítógépek működése sem tökéletes. Első feladatunk a hálózati kártya installálása lesz (a szükséges kábelezésről kimerítően írtunk a HOM néhány számmal ezelőtti, helyi hálózatokról szóló részében). Ha már telepítéskor van hálózati kártya a gépben, az XP megpróbál hozzá automatikusan drivert telepíteni. Ha ez sikerül, akkor felajánlja, hogy szokásos vagy egyéni beállításokat alkalmazhatunk a hálózati kártyához, mi válasszuk a szokásosat, a későbbiekben lesz módunk változtatni. Ha már működő gépbe rakunk hálózati kártyát, ugyanez történik, csak az XP nem kérdez semmit, automatikusan a szokásos beállításokat alkalmazza, melyeket természetesen azonnal megváltoztathatunk.

Ha az XP nem rendelkezik driverrel a hálózati kártyához, akkor a telepítés során nem kérdez semmit, az első indulás után a Vezérlőpult/Rendszer ikonon belül a Hardver fülön tudjuk az Eszközkezelőnél telepíteni a meghajtóprogramot. Az újonnan behelyezett hálózati kártyánál a Hardver telepítése varázsló indul el, mely ugyanazokat a lépéseket ajánlja fel, melyeket a manuális telepítéskor láthatunk.



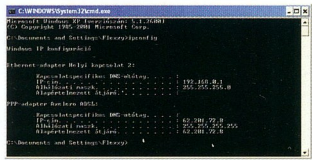


A driver feltelepítése után a hálózati kártyának be kell épülnie az Eszközkezelőbe, nem lehet sárga felkiáltójel az eszköz neve mellett, hiszen az a rendellenes működésre utal. Valószínűleg XP alatt már nem használunk ISA buszos hálózati kártyát, így ütközés csak túlzsúfolt PCI buszok esetén történhet, minden más esetben az XP elegánsan megoldja az IRQ-k kiosztását és megosztását. Fontos, hogy pontosan a hálózati kártyához és Windows XP-hez való meghajtóprogramot használjunk, lehetőleg olyat, amelyik rendelkezik a WHQL pecsétjével, vagyis nem figyelmeztet az XP telepítéskor, hogy a WHQL aláírása nélküli meghajtóprogramot próbálunk telepíteni. Hacsak nincs különleges oka, használjuk az XP-be épített meghajtóprogramokat, nem kell mindig a legújabb drivereket letölteni a gyártó honlapjáról csak akkor, ha azt olvassuk, hogy az új verzió egy általunk is bosszantónak tartott nehézséget old meg.

A hálózati kártyák installálása után a kommunikációt szolgáló protokollok beállítása következik. A Windows 9x-ekben gyakran használt Netbeui protokollt máris elfeledhetjük, az XP nem támogatja. Helyette ott a TCP/IP, mely az APIPA (Automatic Private IP Addressing – Automatikus Belső IP címzés) szolgáltatással automatikusan konfigurálja hálózati kártyáink IP címét és netmaskját. Ez azt jelenti, hogy ha nem akarunk IP cím-beállításokkal foglalkozni, induláskor az APIPA egy, a Microsoft tulajdonában levő B típusú IP címtartományból (169.254.*.*) választ egy tetszőleges IP címet, ellenőrzi, hogy nem választotta-e már más a hálózaton, így hálózatba kötött gépeink máris kommunikálni tudnak egymással. Ha nem akarunk az automatizmusra hagyatkozni, a Vezérlőpult/Hálózati kapcsolatok alatt a hálózati kártyához tartozó hálózati kapcsolat tulajdonságainál az IP címet tetszés szerint bekonfigurálhatjuk. Már most figyelnünk kell arra, hogy ha internet kapcsolatot akarunk a későbbiekben megosztani, akkor a kliens gépeken ne tegyünk semmit, ha viszont csak a helyi hálózat előnyeit akarjuk élvezni, akkor a többi gépen is ugyanabból a tartományból válasszunk IP címet. Aki még nem csinált ilyet, egy használható beállítási mód: IP cím: 192.168.0.1 Netmask: 255.255.255.0

Az IP cím utolsó száma a többi gép esetében 2, 3 stb. legyen, a netmask maradjon ugyanaz. Ez egy olyan IP címtartomány, melyet a routerek nem routolnak tovább, vagyis helyi hálózatoknak ideális, az interneten ezt nem használja senki, csak a saját otthoni kis hálózatában, így nem történhet ütközés.

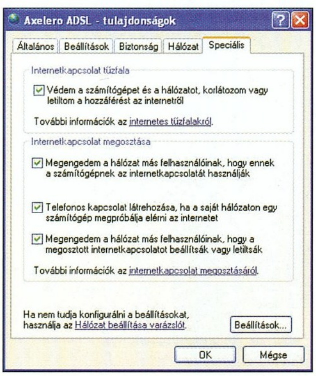
A következő feladat a munkacsoportok és a jogosultságok beállítása. Munkacsoportot azért hasznos beállítani, mert így nem kell egyenként keresni a kliensgépeket a hálózaton, a Munkacsoport számítógépei alatt megtaláljuk mindegyiket. A jogosultságokat kétféle módon szabályozhatjuk. Ha az egyszerű file-megosztást használjuk (ez az alapértelmezett), akkor a megosztani kívánt mappákat és file-okat bevonszoljuk a megosztott dokumentumok mappába, melyet a Sajátgépről érhetünk el. Az itt található mappákat tetszőleges néven megoszthatjuk a munkacsoport felhasználói felé, valamint engedélyezhetjük ezek módosítását.





Ha kikapcsoljuk az egyszerű file-megosztást (bármelyik mappa Eszközök/Mappa beállításai menüpont alatt), akkor megjelenik a Biztonság fül, ahol a számítógépünk egyes felhasználóinak külön jogokat adhatunk. Általában azt szokták alkalmazni, hogy minden számítógépre bejelentkező felhasználót felvesznek minden gépre, így a kliensgépekre bejelentkező felhasználók jogosultságát minden más gépen állíthatjuk. Sajnos a jogosultságok beállítása egy külön cikket megérne, de levélben szívesen válaszolok azoknak, akik már most bonyolult mátrix alapján akarják anyu-apu-hugi jogait állítgatni.

Az internetkapcsolat megosztása rendkívül egyszerűen működik. Először létre kell hoznunk a megosztó gépen az internetkapcsolatot, legyen ez modemes, adsl-es vagy kábelmodemes kapcsolat. A lényeg, hogy működjön, vagyis a megosztó gép tudja használni. Ezután a kapcsolat tulajdonságainál a Speciális fülön állíthatjuk be a megosztást. Erre a második blokk első pipálható négyzete alkalmas, innentől számítva ezt a kapcsolatot használhatják mások is, hogy pontosan hogyan, azt röviden elemezzük. A második pipát akkor kapcsoljuk be, ha megengedjük, hogy a megosztást használó többi gép automatikusan elindítsa ezt a kapcsolatot, ha használni akarja az internetet. Gyakorlatban arról van szó, hogy a pipa hiánya esetén a kliensgépek nem tudnak internetezni, csak ha szépen megkérnek bennünket, hogy indítsuk el a kapcsolatot. Ha pipálunk, akkor a kliensgépek első internetes kérése automatikusan indítja a kapcsolatot. Mindenki döntse el, hogy a megosztó gép tulajdonosaként melyik verzió megfelelő neki. Az internetkapcsolatot konfigurálni is tudjuk, a beállítások gombra kattintva az egyes szolgáltatásokat és a használt portokat állíthatjuk, vagy vehetünk fel a szokásos internetes szolgáltatások mellé újakat. Akinek ez kínai, az inkább ne piszkálja, valószínűleg a kezdeti időkben minden úgy fog működni, ahogyan szeretné, csak a későbbiekben lehet szükség ezekre a beállítási lehetőségekre.



Az internetkapcsolat megosztásakor ki kell jelölnünk, hogy melyik hálózati kártya alkotja a helyi hálózat elemét, hiszen az XP-nek e felé kell routolnia az internetes csomagokat. Ha csak egy hálózati kártyán van TCP/IP protokoll, akkor az operációs rendszer ezt nem kérdezi meg, hiszen egyértelmű a válasz.

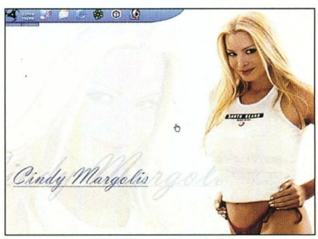
Ha megosztottuk a kapcsolatot, a hálózati kártyánk automatikusan a 192.168.0.1-es címet kapja, erre a rendszer fel is hívja a figyelmet egy ablakban. Ezen kívül elindul egy egyszerű DHCP szerver, mely a hálózat többi gépe számára szolgáltat információkat az internetkapcsolatot megosztó számítógépről. Ezért fontos, hogy ebben az esetben ne állítsunk be a többi számítógépnek fix IP címet, hanem hagyjuk automatikus címkiosztáson. A gép induláskor így a hálózaton megkeresi a DHCP szervert, és kap tőle IP címet, valamint az internetkapcsolat használatához szükséges tudnivalókat. Fontos, hogy a megosztó számítógép már be legyen kapcsolva korábban, hiszen ellenkező esetben nem fut a hálózaton DHCP szerver, így a kliensgép az APIPA használatával a 169.254-es tartományból választ címet, és nem látja majd a később bekapcsolt 192.168.0.1-es gépet. Ha mégis hamarabb kapcsoltuk be a kliens gépet, nem kell újraindítani, elég, ha parancssorból hívunk egy ipconfig /renew parancsot, ez újra megpróbál IP címet szerezni a DHCP szervertől, amely már be lett kapcsolva, így válaszolni fog.

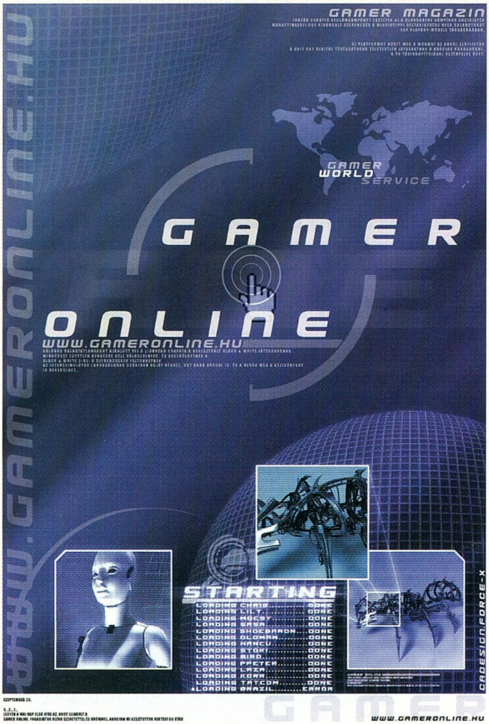
A Windows XP rendelkezik beépített tűzfalszolgáltatással is, mely a lehetőségekhez mérten megfelelhet az igényeknek. Bekapcsolhatjuk ugyanott, ahol engedélyeztük a kapcsolat megosztását. A tűzfal működése könnyen megérthető: kifelé minden szabad, befelé minden tiltott. A tűzfal naplózza a kifelé tartó kapcsolatokat, és ha kintről jön rá válasz, azt beengedi, de ha egy kintről jövő kapcsolatnak nincs bentről induló megfelelője, akkor automatikusan tiltja. Sajnos nem figyelmeztet, így sokszor nem is sejtjük, hogy pl. az IRC miért nem működik, mivel ott sokszor kintről indul egy kapcsolat benti megfelelő nélkül. Ha ilyen gondba ütközünk, akkor a Beállítások gombra kattintva az adott forgalmat vegyük fel az engedélyezett bejövő forgalmak közé. Ha nem vagyunk biztosak, hogy mit kell engedélyezni, kapcsoljuk be a Biztonsági naplózás fülön az eldobott csomagok naplózása pipát, és a keletkező naplófileban nézzük meg, hogy a tűzfal milyen bejövő kapcsolatokat dobott el. Ezek IP címe és portszáma alapján már könnyen beállíthatjuk a szükséges paramétereket. ■ **FLEX**

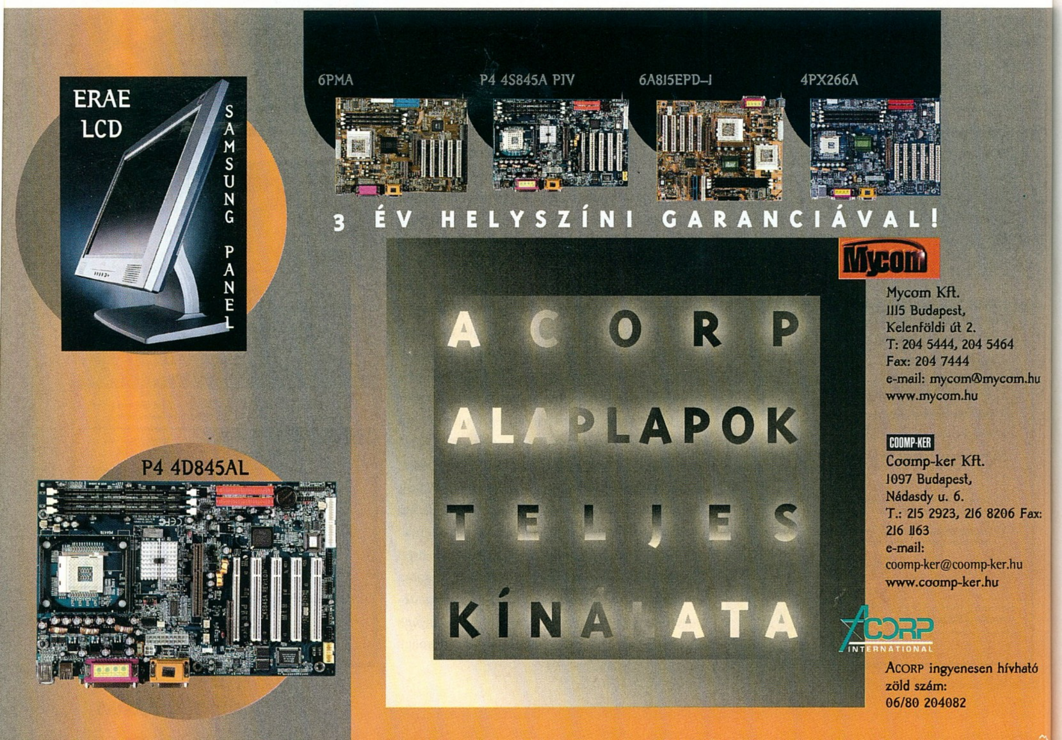









GAMER MAGAZIN
GAMER WORLD SERVICE
GAMER
ONLINE
WWW.GAMERONLINE.HU
STARTING
CADESIGN.FORCE-X
GAMER
WWW.GAMERONLINE.HU

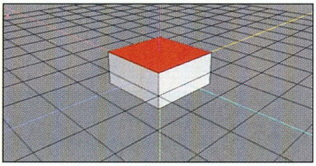

ERAE LCD
SAMSUNG PANEL
6PMA
P4 4S845A PIV
6A8I5EPD-I
4PX266A
3 ÉV HELYSZÍNI GARANCIÁVAL!
P4 4D845AL
ACORP ALAPLAPOK TELJES KÍNÁLATA
Mycom
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
T: 204 5444, 204 5464
Fax: 204 7444
e-mail: mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
COOMP-KER
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy u. 6.
T.: 215 2923, 216 8206 Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL
ACORP ingyenesen hívható zöld szám:
06/80 204082



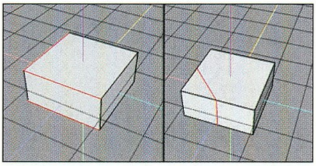
3D ROVAT

Az előző rovatban tett ígérethez hűen most lépésről lépésre haladó tutorial következik a Wings használatáról. A cikk kicsit hosszabb lélegzetű lett, de szerencsére Csongor jóvoltából nem kell további egy hónapot várnotok a befejezésre. Ettől függetlenül a hely gyorsan fogy, szóval lássunk is hozzá: modellezünk egy kezet, az egyszerűség kedvéért egy négyujjút. Mielőtt azonban bármihez hozzákezdenénk, ellenőrizzük, hogy az Advanced Preferences menüben engedélyeztük-e az Advanced Menus opciót; továbbá hogy a Preferencesben be van-e kapcsolva a Smart Highlighting (mindkettőt az Edit menü alatt találjuk a felső menüsorban).

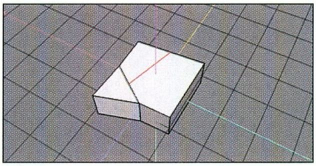
1. Készítsünk egy kockát (jobb klikk a 3D ablakban, majd Cube). Válasszuk ki a felső poligont, jobb klikk, .Move. parancs, aztán .Y. – így a függőleges tengely mentén mozgathatjuk. Ugyanezt ismételjük meg az alsó poligonnal is, hogy egy cirka 1:2:2 oldalarányú téglatestet kapjunk.



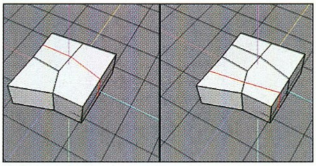
2. Jelöljük ki az ábrán látható éleket (továbbá azt, amelyik párhuzamos a bal felsővel, de a kocka másik oldalán van), majd jobb klikk, és nyomjunk egy Connectet az új élsor létrehozásához.



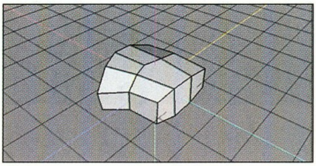
3. Connecttel hozzunk létre egy újabb élsort (ez lesz a kedvenc eszközünk :) úgy, hogy a kocka túlsó oldalán lévő éleket is jelöljük ki előtte. A sarokban lévő pontok elmozgatásához először jelöljük ki őket, utána az Y gombbal váltsunk felső nézetbe, és Move - Free után már lehet is totojgatni a vertexeket.



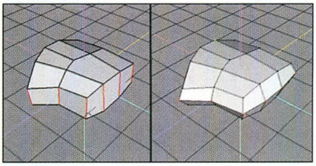
4. További vertextologatás és újabb élek összekötögetése következik.



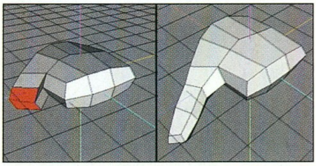
5. Ideje megismerkedni a másik kedvenc eszközünkkel: ez az alapértelmezésben a Tools menüből elérhető Tweak mód (én rögtön hozzárendeltem a „Ctrl+T" billentyűzetparancsot). Lényegében leegyszerűsített módja a Move - Free parancs sokszori ismételgetésének, azaz így igen gyorsan lehet a vertexeket totojgatni.



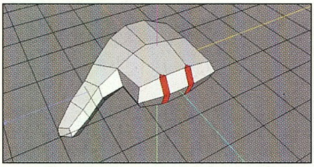
6. Jelöljük ki az egyik függőleges élt, utána pedig a Select menüből válasszuk ki az Edge Ring opciót (nálam ez „Alt+R" a maxes beidegződések miatt). Utána Connect, majd „V"-vel konvertáljuk át a szelekciót vertexekre; végül Move - Normal paranccsal mozgassuk kifelé a pontokat a normálvektoruk mentén.



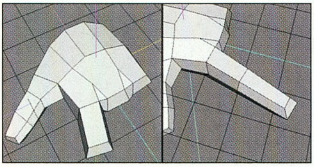
7. Válasszuk ki az ábrán látható poligonokat, és Extrude Region; a sima Extrude ugyanis nem tartja egybe a poligonokat. A tengelyhez válasszuk elsőre mondjuk a Free-t. A nézetet elforgatva láthatjuk, hogy ez nem az igazi, és korrigálnunk kell pár Move Free paranccsal. Egyszerűbb módszer, ha nem a bal, hanem a jobb gombbal klikkelünk az Extrude Region parancson, akkor utána tetszőleges tengelyt adhatunk meg; jelen esetben válasszuk ki valamelyik poligont, és utána jobb gombbal hajthatjuk végre a műveletet.



8. Válasszuk ki az ujjak tövénél lévő 2-2 élt, és nyomjunk Bevelt.

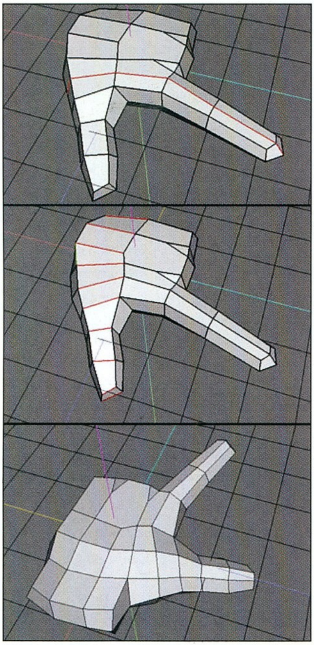


9. Ezután újabb két Extrude Region következik a mutatóujjhoz; esetleg némi korrigálással, ha szükséges.

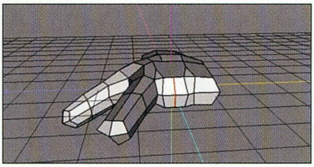


10. Most kicsit többet lépünk előre; először felezzük el a mutatóujjat egy újabb élsorral (a szelektálást meggyorsíthatja a Select Edge Ring parancs, de a nem négyszögű poligonok miatt meg fog akadni útközben).

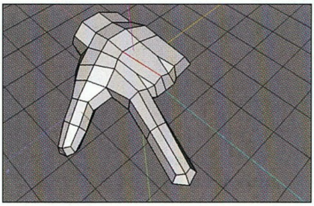
Az új pontokat („V" gomb) mozgassuk el a normálvektoruk mentén egy kicsit, aztán vágjuk félbe a hüvelykujjat is, és megint Move – Normal a vertexekre.



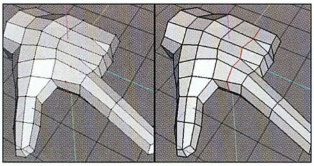
11. Vágjuk félbe a középső ujj tövénél is az éleket, hogy nyolcszög legyen a keresztmetszete, mint a mutatóujjé.



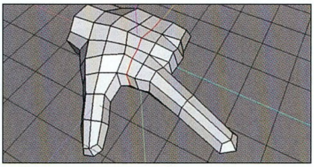
12. Az új felezőpontokat kössük össze a kéztőnél lévőkkel alul és felül is.



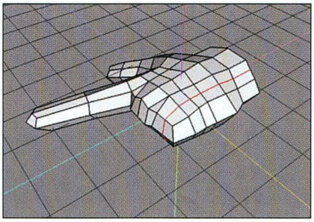
13. A következő bevágás kicsit nehezebb, a sima Connect parancs nem lenne elég. Ehelyett válaszszuk ki a hosszabb éleket, és egy Cut – 2 paranccsal vágjuk félbe őket, majd az így kapott pontokat és a már meglévőket kössük össze Connecttel.



14. Vágjunk be még egy élsort az ábrán látható módon.

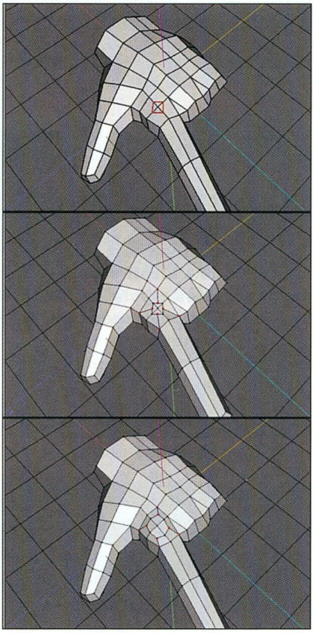


15. A kisujjnál már valamivel könnyebb dolgunk lesz, elegendő egy élt kiválasztani, aztán Select Edge Ring és végül Connect.

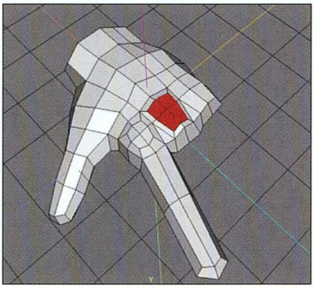


16. Az ujjak tövénél lévő bütyköket többféleképpen is elkészíthetjük. Első körben válasszuk ki a középső pontot, utána E-vel konvertáljuk a szelekciót élekre, és Connect.

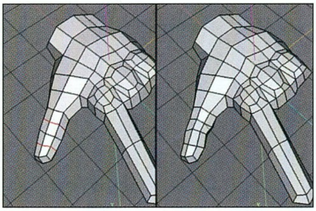
Az új éleket vágjuk félbe (Cut), majd ezeket a pontokat az ábrán látható sarokpontokkal kössük össze (Connect). Végül Tweak módban tologassuk odébb a vertexeket.



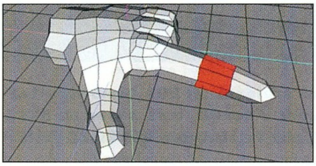
17. Valamivel gyorsabb és trükkösebb módszer is van azért: válasszuk ki a négy poligont, Extrude Region, és a tengelyhez adjuk meg a középső vertexet (jobb klikket kell nyomni a parancson). Kicsit emeljük meg a poligonokat, aztán nyomjunk egy középső egérgombot a Scale parancson; ez adott középponthoz képest nagyít, amely legyen az előző esetben is használt középső vertex.



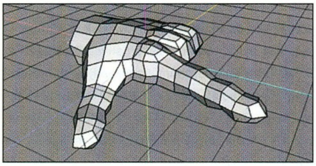
18. Vágjunk két újabb élsort a hüvelykujjra, és Tweakeljük a pontokat a megfelelő helyre.



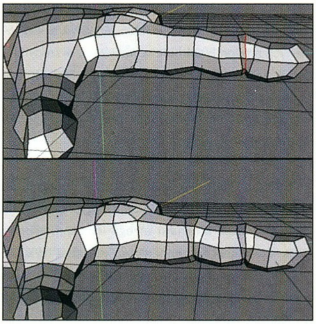
19. A mutatóujj két ujjpercéből pl. úgy is lehet hármat csinálni, ha kiválasztjuk a középső élsort (először az egyik él, aztán Select Edge Loop), és nyomunk Bevelt.



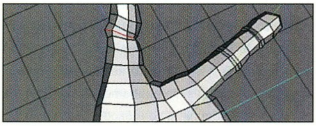
20. További élsorok bevágásával és Tweakeléssel nagyjából megvan a mutatóujjunk is.



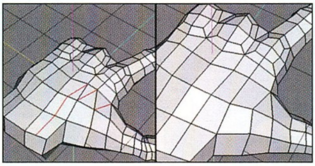
21. Az ujjperceknél lévő ráncok és bütykök lemodellezése fakultatív feladat, javaslom a Connect és Tweak eszközök intenzív használatát.



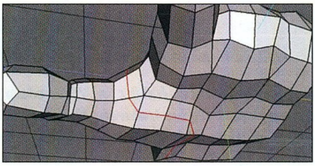
22. Ugyanez természetesen a hüvelykujjra is érvényes :)



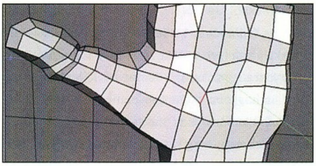
23. Rendezzük át kicsit az éleket a hüvelykujj tövénél. Első lépésben a pirossal jelölt éleket hozzuk létre; ehhez először éleket, aztán vertexeken kell Connectet használni. Végül töröljük a felesleges átlókat (figyelem, egy darab háromszögünk maradni fog a végén!).



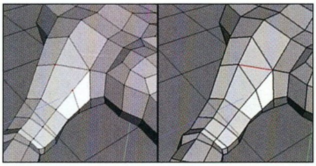
24. Hosszabb bevágás következik, az ábrán látható módon; a kitakart élekkel egyel[re ne foglalkozzunk.



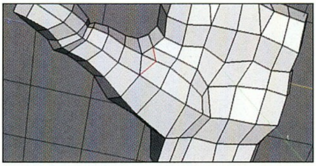
25. Az átlós él egy háromszögre és egy ötszögre bontott egy poligont, mi viszont jobban szeretjük a négyszögeket. Az ábrán látható módon felezzük el az átlót, és kössük össze a vele szemben lévő ponttal, így három négyszöget kapunk.



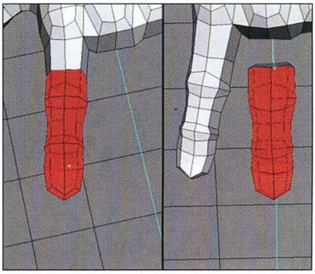
26. Felül is négyszögesíthetünk egy kicsit: először kössük össze az ábrán látható pontokat (Connect már megint), aztán töröljük a felesleges élt.



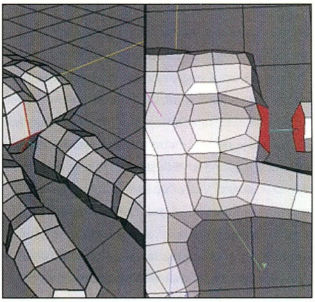
27. Felezzük el azt az élt ott alul, és kössük össze a pontokat az ábrán látható új éleket létrehozva. A feleslegessé vált átlót itt is töröljük.



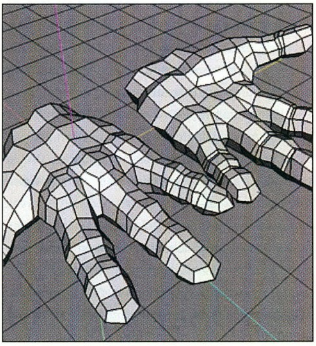
28. A mutatóujj lemásolásához válasszuk ki az ábrán látható poligonokat, aztán Extract Region – Free, és mozgassuk a helyére a középső ujjat, majd Scale – Uniform paranccsal nagyítsuk fel egy kicsit.

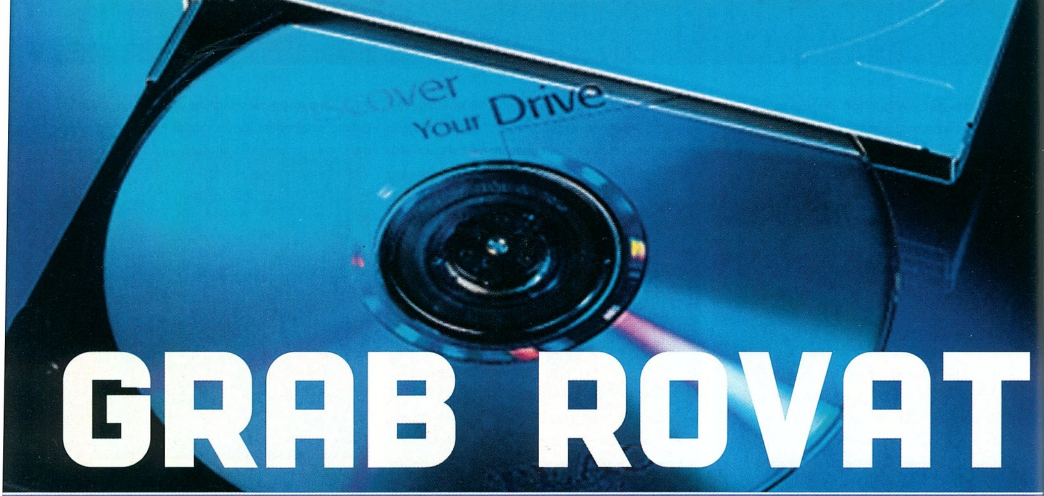


29. Töröljük az ábrán látható éleket (gyors szelekció: középső pont, aztán „E"), majd válasszuk ki a két egymással szemben lévő poligont, és kössük őket össze a Bridge paranccsal. Mivel a Wings csak szolid, lyukmentes tárgyakat képes kezelni, ezért a sima másolgatás és vertex-weldelés helyett a fenti eljárást kell alkalmazni a hasonló feladatok megoldására.



30. A kisujj másolása ugyanígy történik; és már csak az alapos Tweakelés van hátra a kéz végső formájának kialakításához. Kicsit csúnya, lehetne még részletezni és csiszolgatni, de akkor is: megvan az első modellünk a Wingsben! :) ■ **LY**



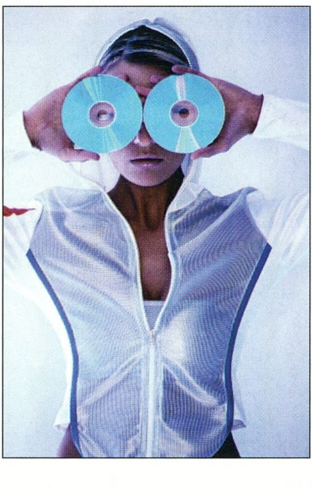


GRAB ROVAT

A legutóbb nagyjából-egészéből már tényleg kiveséztük a VCD alapjául szolgáló MPEG1 tömörítés leggyakrabban felbukkanó buktatóit, így egyszer talán belevághatunk a Super VideoCD, más néven az SVCD előkészítésébe. De mielőtt nekivágnánk a VideoCD-nél azért kicsit nagyobb falatot jelentő, kissé fejlettebb formátum kivesézésébe, még elmerengünk a VideoCD kiírása kapcsán felmerült gondokon.

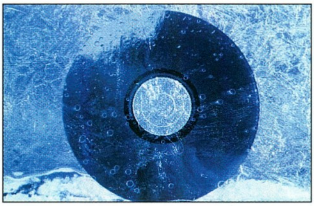
A VIDEOCD FELÉPÍTÉSE (UTOLJÁRA). A VideoCD felírásakor a korábban elkészített MPEG állományt nem a hagyományos módszerrel kell felírnunk a CD lemezre, tehát nem sima ISO9660/Joliet fájlrendszerű CD-ROM lemezt kell készítenünk belőle. Ebben az esetben ugyanis – egy kopasz, sima MPEG állományt rögzítve – nem lesz szabványos VideoCD, és bár számítógépen valamilyen médialejátszó programmal ugyan megtekinthetjük a fájlunkat, de az asztali lejátszók 99,99%-a kiköpi majd a lemezt. A VideoCD különleges formátum, kényes terület, számtalanszor végignyálaztam már a Grab rovat korábbi cikkeiben, mire és miért kell ügyelni, amikor ilyen lemezt írunk, vagy másolunk. Most utoljára írom le itt a Grab rovat keretein belül ezeket a tudnivalókat, többször nem fogom elölről kezdeni. Gondolnom kell azokra a haladó olvasókra is, akik viszont azért bombáznak folyamatosan, hogy lépjünk már érdemben előrébb.

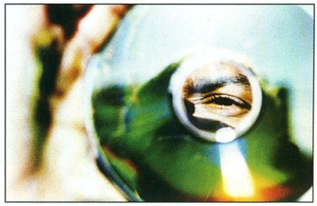
Ha megnézzük valamelyik elkészült VideoCD-t a számítógép fájlkezelőjében, akkor láthatjuk, hogy érdekes könyvtárszerkezet található rajta. A forrásként felhasznált MPEG állomány az eredeti formájában nem is található meg rajta, pusztán a könyvtárak valamelyikében megbúvó nagydarab, DAT kiterjesztésű állomány emlékeztethet rá méretében. A könyvtárszerkezet és a fájlok merevlemezre való kimásolásával és újra kiírásával a VideoCD nem másolható át működőképes formában, ezért szoktam inteni mindenkit, hogy ilyen butaságot ne tegyen. Ugyancsak butaság csak a DAT kiterjesztésű állományt kimásolni, majd átnevezni MPG vagy MPEG kiterjesztésre – ettől még nem kapjuk vissza az eredeti MPEG forrást. A VideoCD ugyanis – ellentétben a sima adat CD-ROM lemezektől, amelyek legtöbbször (multisession módban megírtakat leszámítva) egy tracket, azaz sávot tartalmaznak – kettő trackből, sávból áll. Az első track tartalmazza azt a kis fájlrendszert a fura nevű könyvtárakkal és fájlokkal, amelyet a fájlkezelőben is láthattunk. De a nagydarab – sokszor a lemez névleges kapacitásánál is nagyobb méretben pompázó – DAT kiterjesztésű állomány csak „névleg" van jelen ebben a fájlrendszerben, maga a fájl nem itt található, hanem maga a lemez második trackje az a DAT állomány. Az első trackben tehát csak az adatai vannak tárolva (név, méret, meg a mutató, hogy fizikailag melyik szektoron is kezdődik valójában, bár ez utóbbi az asztali lejátszók miatt elvileg kötött). A második track tartalmazza a lényeget, magát az MPEG állományt, de nem a szokványos formátumban, hanem az első track MODE2 Form1 szektoraival ellentétben MODE2 Form2 alakú szektorokban. A MODE Form2 szektorformátum abban különbözik a MODE2 Form1, illetve a rendes adatlemezek esetében megszokott MODE1 szektoroktól, hogy nem 2048, hanem 2324 bájtnyi hasznos adat tárolható el benne (sajnos a visszaolvashatóság minőségének rovására). Ez további mintegy 14%-os helymegtakarítást tesz lehetővé a hagyományos módon kiszámolt kapacitáshoz viszonyítva. Ennek köszönhetően tárolható el egy 700 MB-nál is nagyobb MPEG állomány VideoCD formátumban 74 perces, azaz hétköznapi értelemben csupán 650 MB-os korongra.



A LEMEZ KAPACITÁSA. Azt már kitárgyaltuk, hogy VideoCD formában pontosan ugyanolyan hosszúságú műsor tárolható el egy lemezen, mintha Audio CD lemezt készítenénk belőle. Tehát ha a kapott MPEG állományunk mérete elriaszt minket (bár ne feledjük, hogy a 14%-kal több helyünk van a lemezen, ha VideoCD-ként írjuk fel!), akkor csak nézzük meg, milyen hosszú a filmanyag: egy 80 perces lemezre körülbelül 80 perc fog felférni, még akkor is, ha a forrás MPEG fájlunk ebben az esetben csak 800 MB-os! Értelemszerű tehát, miért nem szabad a kész VideoCD-ket állományszinten kimásolgatni, majd sima adatlemezként újra felírni: egyrészt nem kapunk majd működő végeredményt,







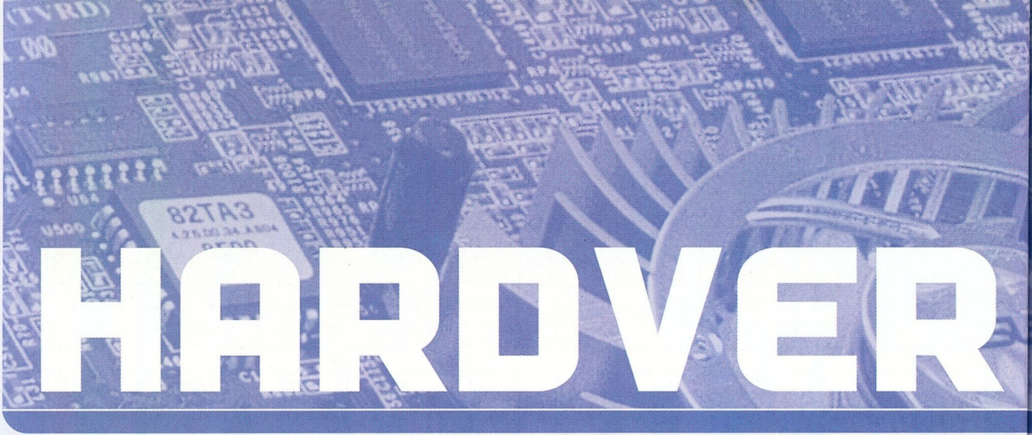
másrészt sima CD-ROM módban fel sem tudjuk írni a lemezek teljes kapacitását kihasználó VideoCD lemezekről lekopasztott, óriási MPEG fájlokat! A VideoCD (és SuperVideoCD) lemezeket tehát egy az egyben kell másolnunk, és nem szabad állományszinten keverni velük. A leírtak egyébként szinte teljes egészében vonatkoznak a Super VideoCD lemezekre is azzal a különbséggel, hogy az SVCD esetén – a változó sávszélességű, bitrátájú MPEG2 alkalmazása miatt - nem mondható meg teljes pontossággal, milyen hosszú műsör fér fel egy adott lemezre.

A VIDEOCD ELKÉSZÍTÉSE. Ám ha nem sima adat lemezként kell felírnunk a VideoCD korongokat, hanem a szabványban rögzített kritériumok szerint kell létrehoznunk ezt a meglehetően bonyolult lemezszerkezetet, akkor hogyan fogjunk hozzá? Szerencsére nem nekünk magunknak kell babrálnunk a szabvány szerinti felépítéssel. A CD-író alkalmazások többsége ma már támogatja a VideoCD-készítést. Az általam egyik legjobb multifunkciós CD-író programnak aposztrofált Nero is képes VideoCD (és Super VideoCD) készítésére. A program indítását követően ne sima ISO9660 válogatás készítését kezdeményezzük, hanem a kiválasztható végtermékek közül a VideoCD-t jelöljük ki. A megnyíló project felső ablakában húzhatunk bele olyan állományokat, amelyeket szeretnénk a VideoCD első sávjában, normál módon eltárolni (pl. a lemezre kerülő filmmel kapcsolatos archiválási információkat, a PC-s lejátszáshoz általunk preferált szoftveres lejátszót, vagy akármi mást) a VideoCD saját, fura nevű könyvtárszerkezete mellett (utóbbiakat átnevezni nem tudjuk, ezekbe a könyvtárakba nem tehetünk saját állományokat, csak a saját könyvtárainkba). Az alsó, nagyobb ablakrészbe kell bedobnunk magát a filmet, azaz a korábban elkészített MPEG1 állományt, vagy állományokat. A Nero leellenőrzi az állományt, hogy megfelel-e a szabvány előírásainak. Ha ilyenkor nem reklamál, akkor elvileg nincs gond. Amennyiben a program szerint a felbontás vagy az alkalmazott bitráta rossz, esetleg más egyéb paraméterek nem megfelelők, akkor minden bizonnyal nem jól állítottad be az MPEG állományt elkészítő programban a legfontosabb paramétereket – a rovat korábbi a cikkeiben a TMPGEnc programot használtuk a VideoCD előkészítésére, amelyben előre generált beállítás sablonok segítenek az ilyen szituációk elkerülésében. A Nero ilyenkor felajánlhatja, hogy szabványtól eltérő VideoCD lemezt készít (amely nem is VideoCD, ha belegondolunk), de ezt nem célszerű elfogadni, mert az esetek többségében a végeredmény az asztali lejátszókban nem használható lemez lesz. Itt fontos kitérnem rá, hogy a Nero tartalmaz saját, belső MPEG1 tömörítő programot. Ha tehát egy AVI állományt húzol bele az alsó, nagy ablakba, akkor azt is elfogadja, de az írás megkezdése előtt ezzel a beépített rutinnal átkonvertálja MPEG formátumba. Ez ugyan nagyon kényelmes, de ez a belső tömörítő messze nem végez olyan jó munkát, mint a TMPGEnc, valamint paraméterezési lehetőségek hiányában a különböző felbontású AVI állományok feldolgozása is nagyon sajátságos – és rossz – elven történik. A belső MPEG tömörítő használata tehát erősen kerülendő. Ha lehet, dolgozzunk valami igényesebb, jól beállítható MPEG tömörítő programmal, mint amilyen a sokszor ajánlott TMPGEnc is, amely nem csupán azért kellemes választás, mert szigorú szakmai szempontok szerint is megfelel, hanem mert MPEG1 készítésére ingyenesen is használható. A VideoCD elkészítésekor a program csak a DAO, azaz a Disc-At-Once írási módot ajánlja fel, ez így is van rendjén, mert a TAO (Track-At-Once) írás – csakúgy, mint a zenei lemezek írásakor – rosszabb leolvasási minőséget eredményezhet a két track közötti „szünet", azaz GAP miatt. Nem ez az egyetlen analógia érvényes az AudioCD és a VideoCD írását összehasonlítva. A VideoCD-ket is érdemes minél lassabb sebességgel, minél jobb minőségű lemezre írni. Ez nem babona, hanem valós alapokon nyugvó aggodalom, hiszen a VideoCD-k (és Super VideoCD-k) második sávjában található MODE2 Form2 szektorok ugyan nagyobb kapacitással kecsegtetnek, de ez a hibaészlelő és javító eljárás rovására vehető csak igénybe – a lassú írás és a jó minőségű lemez tehát sokat jelenthet, különösen a CD/DVD-ROM olvasóknál jóval érzékenyebb asztali DVD-Video/VCD lejátszó készülékek esetén.



NEM TUDOK LASSAN ÍRNI!. No igen, az újabb CD-írók – különösen a legolcsóbb LG darabok – legtöbbje nemhogy 1x-esen vagy 2x-esen, de már 4x-esen sem tud írni! Rengeteg olyan levelet kapok, amelyben tanácsot kértek, hogyan lehetne az új LG írókat 8x-osnál lassabb égetési tempóra rávenni. Sehogy. Lehet káromkodni, lehet imádkozni, vagy százféle szoftvert letölteni – nem segít egyik sem. Ha belegondolsz, ezért még magát a gyártót sem lehet fikázni, hiszen ha a vásárlás előtt elmentél volna a termék weboldalára, vagy elolvastál volna pár cikket, tesztet a kinézett termékkel kapcsolatban, akkor az ilyen kellemetlen „bevásárlás" bizony elkerülhető lett volna. Az LG nem csinált titkot belőle, hogy inkább a gyorsabb írási sebességek felé tolta el az új íróit a lassabb tempó mellőzésével. Az előzetes tájékozódásra vonatkozó intelem egyébként nem csupán a CD-írókra érvényes, avagy követendő tanács – ha már szinte mindenütt ott az internet, legalább használd ki, mielőtt zsákbamacskát veszel. Ezek az írók tehát semmilyen hardveres vagy szoftveres trükkel nem lassíthatók le! Okos emberek ugyan érvelnek a neten, hogy mivel ezek a meghajtók az újraírható lemezeket tudják 2x-esen vagy 4x-esen írni, ezért a CD-R lemezeket is tudniuk kellene ezen a sebességen égetni, de sajna a kettőnek semmi köze egymáshoz – ha valaki mást állít, az nem ért hozzá, vagy lódít. Egy-két íróhoz ugyan kering néhány módosított firmware, amely állítólag orvosolja ezt a bajt, de én kételkedem abban, hogy ezek valóban működnének (mármint rendesen). Ha ilyen íród van, és mégis VCD/SVCD/Audio CD lemezt szeretnél írni, akkor a 8x-os sebességhez bizony nem mindegy, milyen lemezt használsz majd – és lesz olyan asztali lejátszó, amelynek semmilyen CD-R nem lesz jó ilyen sebességű írás esetén.

Azt hiszem, most már tényleg mindent, de mindent – sokadszor – átvettem a VideoCD készítésével és írásával kapcsolatosan, de tessék átolvasni a korábbi Grab rovatokat is, mert a kép úgy lesz teljes. Az SVCD tárgyalásakor nem leszek hajlandó ilyen tyúklépésekben haladni, most is csak azért tettem így, mert rengeteg kérdés érkezett. Jó VideoCD-írást mindenkinek! ■ **PPÉTER**



HARDVER

Most legelőször elrettenteni fogok. Olyan eseteket mondok el, amelyek lassan mindennaposak lesznek, és ez így nagyon nem jó. Bármekkora mélységben is vannak manapság a hardver-árak, a pénzét senki se lopja – tisztelet a kivételnek...

ELSŐ TÖRTÉNET: Tulajdonos vett az XY cégnél egy vincsit -- típust szándékosan nem írok –, és az pár nap alatt bad blockos lett. Visszavitte, kicserélték, de a másodikkal ugyanígy járt, Azt is kicserélték, de már kezdi ez is.

A winchester típusát, és szinte nulla százalékos meghibásodási arányát ismerve kezdett érdekelni a dolog, így megállapodva egy kölcsönösen megfelelő időpontban beérkezett a gép tulajdonosostul. Miután a hiba mechanikai eredetűnek látszik, nézzünk be a gépházba, hátha találunk valamit. Találtunk is. A winchestert 2 db facsavar tartotta. Nem ám az a csúnya rövid, hanem az a szép hosszú. Az a fajta, amelyik bikásan becsavarva belevág a winchester elektronikájába. Ebben az esetben a kettő darab csavar éppen olyan helyre lett becsavarva, ahol nincs elektronika, ez azért nagy szerencse. Viszont azon a dolgon sokat nem változtatott, hogy a winchester előre-hátra himbálta magát, mint a kisgyerekek a játszótéri mérleghintán. A ház legkisebb mozgására finoman odaverte magát az alatta elhelyezkedő fémlemezhez. Tovább szemlélődve igen érdekes, feketére égett tápcsatlakozókat találtunk. Ááááá, ez semmi, közölte a tulajdonos, egyszer valamilyen floppymeghajtó tápcsatlakozóját fordítva dugtam fel, akkor a drótok kicsit megégtek. De menni kell erről a csatlakozóról a winchesternek, a régi is erről ment. Különben is inkább a mobilkeretben szoktam használni... Mert a gépben van mobilkeret is. Nézzük meg azt is. Szép kis mobilkeret. A fiókot kihúzva, a fedelet levéve azonnal látszik, hogy a rögzítő-tolókát, amely egyben a tápfeszültséget is kapcsolja, játékos kedvű versenyzőnk rövidre zárta. Ez még önmagában nem lenne baj, csak így menet közben is – persze véletlenül – ki lehet húzni a fiókot. Az IDE-csatlakozót szigetelő fehér öntapados ragasztócsík hiányzik. A tápcsatlakozó +12V-os kábelét már csak két szál drót tartja. Egyszóval igen megbízható szerkezetnek néz ki az egész. Innen tovább már nem is mentünk, mert fenti hiányosságok észrevételezése után a tulajdonos halálosan megsértődött, majd gépével a hóna alatt távozott. A tanulságokat vonja le ki-ki maga.

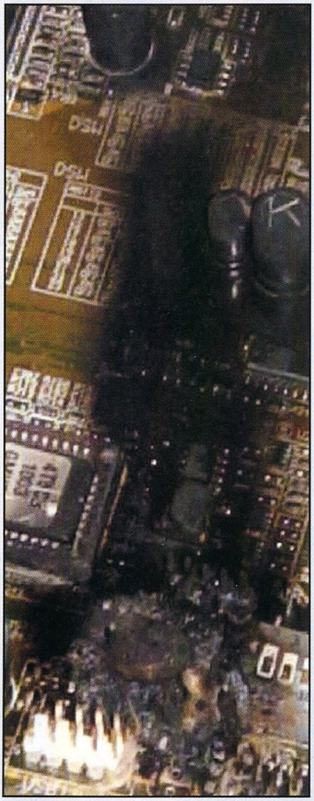




MÁSODIK TÖRTÉNET: A szóban forgó gép egészen jó minőségű alkatrészekből összeállított Pentium4. Az alkatrészekkel tényleg nincs semmi baj, de a gép teljesen megbízhatatlan. Nem indul, véletlenszerűen leáll, újraindul, egyszóval minden baja van. A tulajdonos elmondása szerint egy nagyon rendes, hozzáértő barát rakta össze a gépet, ebben nem is kételkedtünk. A gép kibontása után példás rend fogadott minket odabenn. A kábelek szépen, akkurátusan kötegelve, a hűtés a helyén, elvben minden rendben. Elvben. De mit látnak szemeink?? A táp egy régebbi típusú 300 W-os, ez még nem lenne nagy baj, az adott konfigurációt vígan el is hajtja. Viszont nincs a tápon az az alaplapra csatlakoztatandó 12 V-os dugó, amelyik nélkül a gép nem in-

FÓRUM

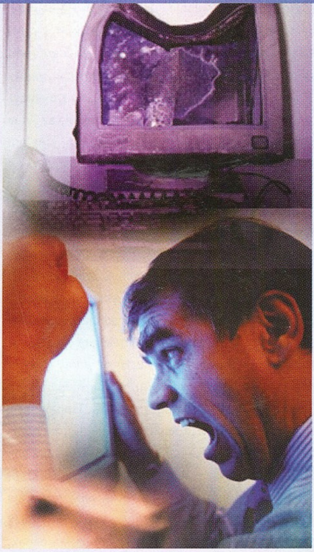
dul el. Ez egy régebbi típusú táp, amelyiken ilyen huncutság még nem volt. A nagyon rendes, hozzáértő barát mikor rájött arra, hogy rossz házat-tápot vett, nem esett kétségbe. Az egyik tápcsatlakozóról levágta a földet meg a +12V-os sárga drótot, ezeket bicskával szépen megpucolta, és egy-egy gyufaszál segítségével rögzítette a drótokat az alaplapi csatlakozóhoz. Tápcsere után a gép új életre kelt, a



tulajdonos pedig meglehetősen egyéni kifejezésekkel illusztrálta, hogy a tápot hova, és milyen módon fogja felhelyezni a nagyon rendes, hozzáértő barátnak. Erről azért le tudtuk beszélni.

HARMADIK TÖRTÉNET: Ez a gép egy ideig mentmendegélt, aztán megunta. Hidegen szépen megy, de ahogy telik-múlik az idő – néhány perc -, úgy lefagy, mint annak a rendje. Ilyesmi általában melegedés miatt szokott előfordulni, nézzünk hát be a bioszba. Be is nézünk szépen a hardware monitorba. A hőmérséklet pár perc alatt eléri a 85 fokot. Kellemes meleg lehet benn, ezekben a hideg napokban nem is baj. Szétkapjuk a gépet, és mit látunk? Csúnya dolgokat. A processzorhűtést rögzítő fekete keret két füle letörve, és pillanatragasztóval az egész szakramentum összekenve. A biztonság kedvéért a tulajdonos még a bordát is jól beragasztózta, abból baj nem lehet. Ettől viszont a borda semmivel sem feküdt fel jobban a procira, viszont a pillanatragasztó hatásaként majdnem vésővel-kalapáccsal kellett lefeszegetni. A látvány több, mint siralmas. A tulaj töredelmesen bevallja, hogy saját gyártmányú leszorító karokkal kísérletezett, és a kísérlet következtében törtek le a keret fülei. Miután az adott időpontban új keret nem volt beszerezhető, alapos tisztítás után a régebben ismertetett rugós módszerrel felbuheráltuk a coolert. Szinte hallani lehetett, ahogy szegény proci felsóhajtott örömében.

NEGYEDIK TÖRTÉNET: A gép nem indul. A ventilátorok felpörögnek, és kész. A tulaj a keresztkérdések súlya alatt megtört, és bevallotta, hogy új hűtést varázsolt Pentium III-as processzorára. Miután a rögzítő fület kézzel nem tudta beakasztani, elővette a nagyfater 40 centis csavarhúzóját, azzal jól lenyomta. Mármint a fület, nem a nagyfatert. Elsőszörre ugyan kicsit leszaladt a csavarhúzó, de másodjára már sikerült a beakasztás. Az eredmény? A procifoglalat mellett futó nyomtatott áramköri fóliákból négyet elvágott a megszaladt csavarhúzó éle. Még jó, hogy nem indult a gép. A megoldás már sokkal bonyolultabb volt: alaplapot

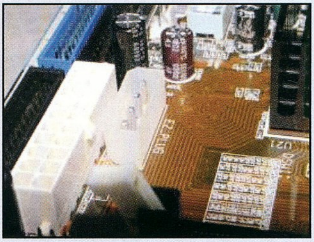


kiszerelni, fóliákat kipótolni, nagyon kellemes, szemet javító munka. De sikerült. A tulajdonost azzal a tanáccsal láttuk el, hogy legközelebb tegyen egy lejárt telefonkártyát közvetlenül a processzorfoglalat mellé, ha csavarhúzózik.

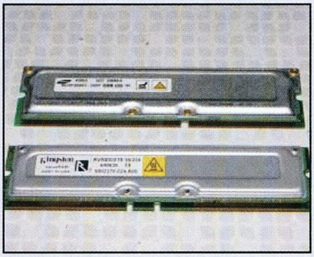
ÖTÖDIK TÖRTÉNET: Az adott időben beszerezhető lehető legjobb, legdrágább alaplap rambusz memóriával, csúcsprocival. A tulajdonos ezzel együtt nem bővelkedik az anyagiakban, az alkatrészeket nem egyszerre, hanem fizetésről-fizetésre, havonta vette meg. Mikor minden megvolt, felajánlottuk neki is, hogy teljesen ingyen összeszereljük a gépet. Majd én beszerelem – hangzott a válasz. Eltelik három nap, és a tulajdonos beállít az alaplappal. Katasztrófa, elemi csapás. Az alaplap bal alsó része hosszú csíkban feketére égve. Ilyet még életemben nem láttam, pedig egy-két érdekesség megfordult már a kezemben pár év alatt.

Miután a tulajdonos megkérdezi, hogy ez garanciális-e, én megkérdezem tőle: Ön szerint ez az? Hogy vigyek vissza a disztribútorhoz egy szénné égett alaplapot? Nem volt egy pillanat vita sem. Próbáltuk kideríteni, mi is történhetett. A tulajdonos elmondása szerint egyszerre csak elkezdett füstölni az alaplap. Ilyesmi persze nem létezik, még ennél sokkal silányabb minőségű darab esetében sem. Aztán valahogy kiderítettük, hogy az illető az infracsatlakozóra dugott valamit, ami aztán egy vidám zárlattal az örök vadászmezőkre küldte az alaplapot. A tanulságot ebből az esetből is könnyű levonni...

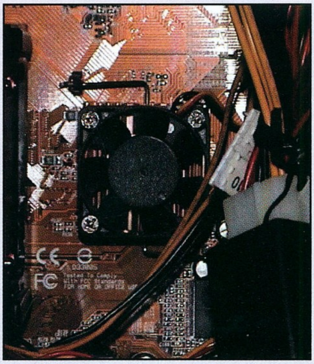
Most pedig foglalkozzunk vidámabb témával is. Végre kapható a jelenlegi leggyorsabb P4-es platform, az Asus P4T533R alaplap. A gyártó cég ezzel akarta megalkotni "az alaplapot". Minden, ami szép és jó, benne volt, csak volt egy kis bibi. Ahogy jó pár számmal ezelőtt írtam már az Abit alaplapokban előforduló hibás kondenzátorokról, az Asus ezúttal komolyabban szívta meg. Az alaplapi tápstabilizátor áramkörök - ismét egy beszállító hibájából - tökéletesen instabilak voltak. Hogy fordulhat ilyesmi elő? Mondjuk, én vagyok az alaplapgyártó. Tervezek egy alaplapot úgy, hogy egy elektronikai katalógusból kiválasztom a szükséges alkatrészeket, ezeket megrendelem, megépítek egy kísérleti példányt, letesztelem, és ha jó, mehet a gyártás. Eszembe nem jutna – nekem, mint gyártónak –, hogy az azonos beszállítótól rendelt alkatrészeket ismét teszteljem, miután az adott alkatrészek már egyszer jól vizsgáztak. Az azonos beszállító jól kiszúrt az Asussal. Az alaplap még alapórajelen – tehát tuning nélkül is – szinte használhatatlan volt. A processzor core-feszültsége sok esetben 10–15 százalékot ingadozott, hasonlóképpen a memóriafeszültség is. Ilyen hiba egy Asus alaplapnál eddig elképzelhetetlen volt. A mérnökök hittek is, meg nem is a felhasználói panaszoknak, melyekkel jogosan illették a nem éppen olcsó eszközt. Végül nem volt mit tenni, a gyár kénytelen volt jelentős presztízsveszteséget elkönyvelve az összes hibás alaplapot visszaszipkázni, majd jó két hónap várakozás után tavaly októberben végre kijött az azonos verziószámú, de jelentősen átalakított alaplap. I850E chipset, hyperthreading támogatás, 32 bites rambusz memória. Na, itt álljunk meg egy szóra. Jelentős tévhitek keringenek összevissza a rambuszról, oszlassuk hát szét a sötét fellegeket. Először is: a rambusz nem halott, sőt. Él, és virul. Ezen kívül rambusz memória jelenleg 3 féle variációban kapható: a már ismert 16 bites, 800 MHz-es kivitelben, ebből legalább 2 db-ot kell az alaplapba beledugdosni. A következő a 16 bites, 1066 MHz-es kivitel, ebből is két darab a minimum. És a legújabb a 32 bites, 1066 MHz-es változat, ebből elég egy is az alaplapba. Sajnos, a kereskedők sincsenek igazán tisztában, hogy ki kivel van ebben a rambusz-műfajban, így elárulom, hogy a 16 bites rambusz modulok alján két kivágás van, a 32 bitesekén meg csak egy. Fizikailag sem lehet egyiket a másik helyére bepasszírozni, legfeljebb kalapáccsal. Természetesen az üres memóriaslotokat az alaplapleírás szerint a mellékelt C-Rimm modulokkal ki kell tölteni. A P4T533R 32 bites memóriákat támogat, Promise ATA-133-as Raid-vezérlővel, alaplapi CMI chipes hangkártyával, NEC 2.0 USB vezérlővel is rendelkezik. A biosz végre elérte a jó egy éves TH7-II színvonalát, az órajel 200 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben állítható, van végre fix AGP/PCI is. A core-feszültség szabályozása a megszokott, de egy overvoltage-jumper segítségével a felső határ processzortól függően kitolódik 1,80 V környékére, ezt természetesen senkinek sem ajánlom, még vízhűtéssel sem. Hasznos szolgáltatás az EZ-Bios is, boot során az Alt-F2 kombinációval előhívhatunk egy menüt, ennek segítségével a bioszfrissítéshez nem kell más, csak egy kisfloppy lemezre másolt biosz-fájl. Jó dolog a Q-Fan is, ennek segítségével a prociventilátort járathajuk a hőmérséklettől függően alacsonyabb fordulatszámon. Az átalakított alaplap ipari méretekben elvileg decembertől volt kapható, de csak elvben. Kis hazánk nem tartozik a beszállítók kedvencei közé, így januárban csak megfelelő ismeretséggel lehetett az alaplaphoz hozzájutni. Honnan tudhatjuk, hogy már átdolgozott alaplappal van dolgunk? A legelső ismertetőjel a gyártási idő. Az alaplap dobozán található címkén a gyártási szám 2B...-vel kezdődjön. Ez a 2002-es év 10. hónapját, azaz októberi gyártást jelent. Természetesen a 2C..., 2D..., 31..., számokkal kezdődőek is jók, hiszen ezek rendre 2002. november, 2002. december, 2003. januári gyártásúak. A processzorfoglalat alatti 850E chipen pedig aktív hűtés csücsül, ami eddig nem volt jellemző erre az alaplapra. A megszokott 12 V-os EZ-Plugon, azaz a P4-hez szükséges alaplapi csatlakozón kívül egy hagyományos aljzat is helyet kapott az alaplapon, ebbe egy szabad tápcsatlakozót dugva olyan tápok is használhatók, amelyek EZ-Pluggal nem rendelkeznek. De egyszerre csak az egyiket kell használni, a kettőt együtt soha.



A 12 V-os csatlakozó.



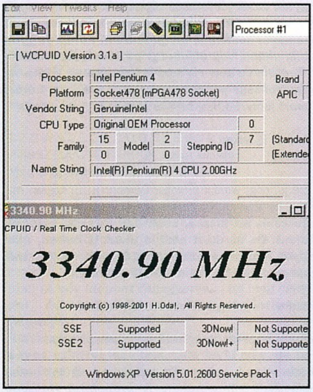
Felül a 32 bites, alul a 16 bites memóriamodul.



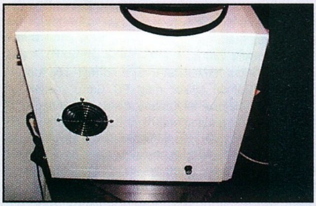
Aktív hűtés a 850-es chipen.

Az alaplap végre azt hozza, amit az ember elvár az ilyen teljesítményű holmiktól. Gyors, stabil, igen tuningbarát – végre. Szerencse, hogy az alaplap megjelenésével egy időben jelentek meg a C1 steppinges Pentium 4 processzorok, melyek tuningolhatóságáról legendák keringenek internetszerte. Nos, lehet, hogy nekem nem volt szerencsém, de jó másfél hónap kellett ahhoz, hogy egy igazán jó példányt találjak. A C1 steppinges procik legfontosabb ismertetőjele a megemelt, 1,525 V-os core-feszültség. Visszatérve a tuningolhatóságra, átnéztem én bizony néhányszor húsz-harminc darab 2,0 GHz-es, meg 2,4 GHz-es processzort, de sajnos egyik se ment többet, mint a már megszokott 2,7–2,9 GHz. Úgy szerettem volna már végre saját gépemen is látni az újabb mérföldkövet, a 3 GHz-et... De türelem rózsát terem, végül is rám mosolygott a szerencse egy kedves 2 GHz-es proci képében. Ezzel sikerült átlépni az álomhatárt, persze szigorúan csak levegőhűtéssel, maximum 1,65 V-os core feszültséggel. A határ átlépése egészen jól sikerült, ahogy a mellékelt ábra is mutatja.

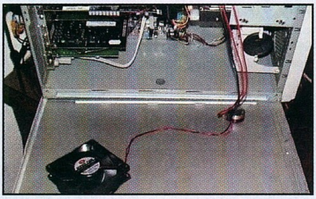
3340 MHz volt a legtöbb, amit a prociból ki tudtam hozni. Igen ám, de ez 1336 MHz-es memória-órajelet jelent, amit az 1066 MHz-es memória nem viselt



C1 stepping 2,0 GHz - 3,34 GHz...



A beépített ventilátor, elöl meg a szabályozó potenciométer.



Ugyanez belülről.

el a leggyorsabb beállításokon. Sebaj, a gép betonstabil 3140-en, ami 1256 MHz-es memóriaórajelet jelent, ennyit megy a memóriám a leggyorsabb beállítással. Egye fene azt a 180 MHz-et, a legfontosabb a gyors, stabil, csendes gép. Ugyanis tuning esetén nem az a leggyorsabb beállítás, amit a proci enged, hanem amit a RAM is bír. Hiába a vihar proci, ha a memóriát vissza kell venni. Miután ez megvolt, jött a következő gondom. A melegedés. A procimat a CoolerMaster Fujiyama szinte teljesen hangtalan hőcsöves cooler hűti tavaly nyár óta. Ez a gyári adatok szerint olyan 2,5–2,6 GHz-ig jó, de nekem még 2,9 GHz-en is megfelelően hűtött. De nem 3,16 GHz-en. 3 giga fölött a proci teljesítményfelvétele már jelentős, olyan 70 W körüli, a 400 W-os tápegység is alapkövetelmény. A P4T533R kitűnőre vizsgázott ugyan, a feszültségek is rendben voltak, de a proci hőmérséklete teljes terhelés mellett elérte a 68 fokot. Mivel a Fujiyamáról és a csendes gépről semmilyen áron sem vagyok hajlandó lemondani, elhatároztam, hogy kivágom a ház oldalát, és beépítek egy 10cm-es, alapban is halk ventilátort, amelynek a fordulatszámát potenciométerrel szabályozom. A gondolatot a tett követte. Beszereztem egy 12 V, 0,16 A-es, 10x10 cm-es ventilátort, és egy 100 Ohm 5 W-os huzalpotenciométert. A fúrás-faragás után a gépet összerakva a következő változást tapasztaltam: a ventilátor legalacsonyabb fordulatszámán a terhelés nélküli hőmérséklet 30-32 fok, teljes terheléssel pedig 56 fokra változott, a ventilátor maximális fordulatszáma mellett a teljes terheléses hőmérséklet nem haladja meg a 48 fokot. Ez az eredmény nagyon megérte a befektetett munkát. Sok vihart látott öreg DTK házam nem csillog-villog ugyan neonfényben, aranyhalak sem úszkálnak benne, viszont csend van, de meleg nincs. A ventilátor által megmozgatott levegő jótékony hatással van a videokártyára, és a közismerten eléggé melegedő memóriamodulokra is. Az elektromos bekötés nagyon egyszerű, a ventilátor piros vezetékét a potenciométer középkivezetésére kell forrasztani, a potenciométer bármelyik szélső kivezetését pedig az egyik szabad tápcsatlakozó sárga végéhez. A potenciométer másik szélső lába üresen marad. A ventilátor fekete vezetékét - ami a föld - ugyanannak a tápcsatlakozónak a fekete végéhez forrasszuk hozzá. Felhívom mindenki figyelmét, hogy a fenti átalakításokat csak saját felelősségére hajtsa végre, mert az okozott károkért felelősséget vállalni nem tudunk. Ezt az átalakítást viszont mindenkinek ajánlom. **OLD MAN**

Tavaszi szél vizet áraszt. Többek között. De ez most mindegy. A lényeg a tavaszi dolgon van, hurrá, lassacskán bimbóznak a növénykék, nyílnak a virágok meg a csajok, akik éljenek már itt az elején is, és természetesen még mielőtt elfelejteném, szia mindenkinek. Elmondhatatlan örömömre szolgál, hogy újólag levrovot írhatok nektek, blabla, blabla, blabla, ezt már mindenki unja, tök fölösleges, ezt a részt átugorjuk, hopp. Meg különben is, a tavaszi szél áldásos hatásaként nem csak a víz árad, hanem a meleg fuvallatok hatására minden bizonnyal kezdenek kiolvadni a billentyűzetek, újra folyik a tinta (a tollakban! és rossz az, aki rosszra gondol! Ejnye!), és a kis agyaitok kőkemény fagyott állapota is kezd szivacsossá alakulni, legalábbis ilyenekre következtetek abból, hogy már megint több van annál a levélmennyiségnél, amennyi orvosilag még elfogadható határértéknek tekinthető. Kejne pánik, kimondottan strapabíró típus vagyok, csak küldjétek, csak küldjétek.

El kell árulnom nektek, hogy nagyon, de nagyon, de tényleg nagyon szeretlek titeket. Ennek ellenére azonban most itt, és nem máskor, vagy lehet, hogy majd máskor is, de most biztos kaptok egy olyan adag idétlen, semmire sem való levelet, hogy ihaj, de talán még csuhaj is. Csak azért, hogy lássátok, mivel rongálnak engem a népek, meg azért, mert nagy tömegben beszóltatok nekem, hogy túl komoly kezd lenni a levrov, és vannak benne értelmes levelek is. Bocsánatot kívánok. Hát jó, tessék, itt majd most lesz nektek egy nagy adag akármi, ne mondjátok, hogy nem minden értetek van, legyen szép nektek a tavasz minden pillanata. Valamint és továbbá még egy örömteli tavaszi pillanat lesz a levrovban a beígérteken és a legendás 17-en kívül (Megőrülök - gondolja Braz. Levrov - gondolja Stirlitz), a hóvirágokkal együtt ugyanis előbújtak a Gamerolvasó, lányok és írtak nektek szépeket, nem is csigázom tovább a kedélyeket, jöjjön, aminek jönnie kell.

HÁROM A KISLÁNY, ELSŐ FELVONÁS. Hi Brazil! Mindig azon filóztok ti Gurufüggők, hogy mi miért nem írunk! Pedig írnak lányok a levrovba. Most is itt van 1. Na, jó volt itt lenni! Bye! ZSANETT

Puszipuszi. Nem lehetne mondani, hogy leveled a Háború és Béke méreteit jelentősen túlszárnyalja, de a lényeg, hogy sok-sok Gamerolvasó fiú mégsem érzi reménytelennek az életet immáron mostantól kezdve, bizony.

HÁROM A KISLÁNY, MÁSODIK FELVONÁS. Helló! Csak azért írok, hogy legyen egy lány is a levrovban. Én (mivel csak a magam nevében nyilatkozhatok) rettentő lusta szoktam lenni mindennemű levélírás dolgában. Nekem ez a mentségem. :) Tényleg, mikor van lapzárta? Üdv ORSI

Lapzárta, az pont most van. Illetve egy meg egy pici oldal múlva lesz, amikor elkészül a levrov, most már nem lehetne azt mondani, hogy nagyon ráérek, de hát ez már csak ilyen, mindig a legutolsó pillanatban készül, hogy a legfrissebb legyen, csak itt, csak most, csak nektek. Ugyan nem kérted, én azért mégis javasolnám a tisztelt és nagyra becsült publikumnak az általad szerkesztett Elijah Wood rajongói oldalak meglátogatását, melynek megtekintéséhez a böngésző címsorába a elijah.rocks.it betűket kell becsápolni. Kicsit nagyon rózsaszín, kicsit nagyon lányos és kicsit nagyon rajongói, de hát milyen legyen egy lány által készített rajongói oldal ugye, mellesleg mondva amúgy nem rossz. Srácok, tessék odakukkantani, na például ilyenek készítésével töltik el a lányok az időt a levrovba történő beleleveleզés helyett; de szép mondat lett, pályám egyik gyöngyszeme, Korr le fog lőni. *(Kaboom – a korr.) (Ne aprózd el, adok egy UZI-t! Biztos, ami biztos. – a törd.)*

HÁROM A KISLÁNY, HARMADIK FELVONÁS. Szia Braz! Három okból írok most neked:
1. Már rég írtam.
2. Írjon neked lány is.
3. Nem tudom, emlékszel-e rá, de a régi szép időkben voltak a Gamer (akkor még PC Guru) mellékletén Theme-ek. Sajnos az utóbbi időkben (hónapokban? években?) megelégedtetek a háttérképekkel, pedig a Theme-ek nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy egyedibbé tehessük a számítógépünket. Én például átlag 1-2 hetente lecserélem a hátteret, ikonokat, kurzorokat, hangokat stb., **(Le sem tagadhatnád női mivoltodat... Braz)**, de egyre nehezebb a régi Gurukról olyan hangokat előbányászni, amelyeket még nem használtam. Szóval a nagy kérdés: Nem szeretnétek újra (filmes, vagy bármi egyéb) Theme-ekkel bővíteni a CD-mellékleteteket? Szerintem nem csak én örülnék neki.;-) PYTHON SEBAE
Ui.: Tudom, hogy Internetről is lehetne ilyesmiket szedegetni, de akinek nincs Nete, az szív. Ui. 2: Ha nem fogtok tenni a CD-mellékletre, legalább ajánlanál nekem néhány olyan helyet, ahonnan töltögethetnék le ilyesmit...

1. Már én is.
2. Gyapjú! Akarom mondani juhéj!
3. Tudom, talán nehezen hihető, de emlékszem. Majd szétcsapok CD-szerkesztői szinten, és igyekszem eredményt elérni az ügyben, de semmit sem ígérhetek. Alapvetően az a baj, hogy manapság akkora böhönc nagy méretűek a demók meg a mindenféle bigyók, hogy azok mellé már nem nagyon lehet picit nagyobb méretű akármiket is felgyömöszölni. Mondjuk, ez most kifogás, és annak azért lássuk be, elég jó, de majd tényleg megpróbálunk időnként valami ilyesmit felpakolni.
Ui. 1: igazad van, ennek az elvileg Európába menetelő, ragyogó kis országnak a netellátottsága mélyen a béka ülepe alatt van, és tényleg azt kellene mondanom, hogy ott az internet, töltögessetek, engem meg hagyjatok békésen sörözgetni. A baj csak az, hogy a gyakorlatban inkább a balkáni állapotok felé vagyunk közelebb, áldassék a neve mindenkinek, akinek ezt köszönhetjük, és bár most eme emberek közül sok nagyon szép kis vezetői székben üldögél, azért én inkább a vádlottak padján látnám őket szívesen.
Ui. 2: Nem. Na jó, mégis. Viszont igazán tényleg nem tudok általam igen jónak ítélt témagyárakat ajánlani, énfelőlem ugyanis a themegyártók minden bizonnyal éhen is halhatnának, legalábbis ha az én téma-felhasználási mennyiségem alapján kapnának kenyeret. De azért próbáld meg pl.: www.themeworld.com, www.themeswindows.com, vagy a themes.tucows.com oldalakat, biztos találsz kedvedre valót. Ha mégse, írd be a Gúglinak a mágikus „themes windows" szavakat, és máris dől rád a sok okosság, bevallom, én is a kapott listából írtam ki neked az első hármat... :) *(Ha már a thémánál tartunk is mondok egyet, amit én szoktam nézegetni: www.deviantart.com – a törd.)*

BOLONDOKHÁZA. **(avagy bemutató azok közül a levelek közül - a teljesség igénye nélkül -, amelyek azért nem kerülnek általában a levrovba, mert kb. pont olyanokat és annyit lehetne rájuk írni, mint amit itt most fogok)**

Hülye az Öcsém!!!!!!!!! BOLU
Van ez így. Nem ő írt nekem a múltkor hasonló levelet a bátyjáról? :)

CSŐ!! Rakj be az újságba, mert! Ha nem, MEGHALSZ! Egy sörösüveg lesz a fegyver! Csá, HUNTER
Na, ilyenre például nem tudok írni semmit. Viszont sosem lehet tudni, mennyire komoly a fenyegetés, komoly, előrehaladott agysérülési állapotban bármi is lehet, én meg szeretném megérni a holnapi napot, végül is ide meg elfér, legyen. Ebből jól látható többek között, mennyire nem könnyű az életem, milyen veszélyes üzem levrovot készíteni, azt gondolom, kérek is gyorsan valami veszélyességi pótlékot. És akkor a Törd.-ről és Korr-ról nem is beszéltem. Tripla veszélyességi pótlékot kérek. *(És én is kérek, mert ismerlek téged! – a törd.)*

Szeva! MIKIKE
Szeva

De jó, hogy elment a Mailer Démon!!!!!!!!! Ugyan már rég, de azért jó!! OXYGREEN
Te csak azt hiszed, csak úgy látszik, hogy elment. De ha mást nem is okozott neked, mint ilyen igazán hosszan tartó örömöt, akkor már nem volt hiába, éljen a Méler Démon!

Tudtad, hogy reggelire ebéd lesz a vacsora?

Szeva braz. Te tényleg medvesajt holnap asztal.

Szeva, hogy vagy? Igen? Akkor jó, én is örülök neked. Jót beszélgettünk. Ilyet máskor is csináljunk. Na csá.

Szevasz brazil. Te zaklatsz engem folyamatosan szerelmes levelekkel? Előre megmondom, hogy én is hímnemű vagyok. Tudod mit, küldj nekem egy képet magadról, hátha megtetszel nekem. Várni fogom. ZPEPE
Jobbulást kívánok. (Zárójelben megjegyzem az úri közönség teljes tájékoztatása végett, hogy barátunk havi teljes levéltermését nem raktam be, de talán állapotának megítélésére eme három is elegendő *(Főleg, hogy négy... - a korr.)*). Sajnos ki kell, hogy ábrándítsalak, nem én irogatok neked szerelmes leveleket, és amúgy is hűséges típus vagyok. Törd. sosem élné túl, ha megcsalnám, és ő nekem nagyon fontos. (Hazudtam :) (Nekem is fontos vagy! Bérgyilkosokat keresek! Jelige: „Tördizmus" – a törd.:))

hahó, hahó, hahó CLOT-HES írj vissza!!!
Hahó.

totál kár gépemnek annyi!!!!! Rakj be brazacskó a levrovba, mert ha nem, rád uszítom a maffiát!!! SOKAT DOLGOZTAM VELE!!! CLOT-HES
Én nem tudom, mennyire éri meg sokat dolgozni azért, hogy a gépet totálkárossá tegye az ember, de biztos van annak is valami jó filingje. (Mint jól látható, nem Zpepe ápolt az egyetlen, aki egy hónap alatt hirtelen felindulásból több komoly mondanivalójú levelet követ el)

Szasz Braz! Gondútam 1 merîszet, oszt nekiláttam írni egy levéltet! Ennyi volt. Hello KOVÁCS OLIVÉR
Csodálatos. Szívhez szóló. De tényleg

Jó az újság! CSá! Foglalkozz a levelemmel! Cső Hunter! UI.:A Giants kib*** jó! JANO
Ja, tényleg az. Foglalkozzak még egy kicsit a leveleddel, vagy ennyi elég lesz? :)

Cső Brazil bratyó! Vettem a bátorságot, és billentyűzetet ragadtam! Jeahhh! Bátraké a szerencse, azaz Király az újság! (Kommentár: talpnyalás) Tegyél be a levrovba! (Kommentár: könyörgés) Vagy rosszul jársz! (Kommentár: fenyegetés) Pá! TÜDŐ
Át kell gondolnom a veszélyességi pótlék mértékét. Úgy tűnik, az előzőleg a kis okos fejemben megfogalmazódott összeg nem lesz elég.

Kotyogó klotyó felett totyog a lotyó, de már késő, mert a rotyogó gatyából potyog a motyó! ATTY
Ohó!
Hello! Hát szóval... tudod... hát... de hát... tudod... nem... vagyis... nem tudod? RACSKÓ DÁVID
Tudom?

Csáó Braz!?! Csak azt akartam írni, hogy... Mit is akartam? Pedig az előbb még az eszemben volt...

Nem érdekes Szamár, nem érdekes... :) (Körülbelüli idézet Shrek kollégától, Szamáron nem megsértődni, mert ütök, de hirtelen és nagyot. Azon, amit én mondtam volna első gondolatra, na, hát azon lehetett volna megsértődni, de nem mondtam ugye, mert mégiscsak jól nevelt, kedves és szeretetreméltó vagyok.)

CZEWALECSÓÓÓBABOSBODAG.HU:). VÍÍÍSSZZLÁÁTTTTTT!!!!! ■ LERCH ANDRÁS
Már alig várom, már alig várom.

Helló, te emberszabású (Humanoid???) Beast! Há hanyas szintű vagy te most? Amúgy érdekel a szerepjáték? Játszottál már? Ha igen, milyet? NA, csak ezért akartalak zaklatni. Légyszi válaszolj! Ja, az újság amúgy király!!!! Meg te is!!! ■ KIRSSZ (A BRAZIL-FAN-CLUB VEZETŐJE) ***(A név időpont feljegyezve..., írd meg címedet, DE AZONNAL! – a törd. (A-tördizmus-vezetője))***
Nullásszintű vagyok. Kezdésnél persze én is egyes szintről indultam, mint bárki más, de tekintettel és nagy-nagy elismeréssel az általam nyújtott teljesítményre, minden eddiginél rövidebb idő alatt minősítettek vissza nullás szintre.

Hi Braz! Légyszi rakjál be a levrovatba!!!! Nagyon cool a rovat!!!! Mindig elolvasom!!! Ez a vers a tavaszról szól:
Itt a tavasz itt az éc, használj kotont tovább élsz!
Ha nem raksz be, halott ember leszel. ■ HELL DIABLO
Minden eddiginél magasabb veszélyességi pótlékot fogok kérni. És ezek szerint még egy csomag óvszert sem árt, bár el kell, hogy keserítselek, kedves nemtomki, eszembe sem jutott téged berakni, valahogy nem kívánja a szervezetem még mindig, bocsesz. *(„Nem... igen ... azellen nem véd!„ – Szalacsi)*

Üdv! Kint süt a nap, tök állat! Kellemesen meleg a levegő, király! És arra gondoltam, én is írok egy verset, ill. 2-t! Szóval... I FEEL SOO MAD!!! ■ ONE PUNK
Gyönyörű! Gyönyörű! Még ilyen szép, egy darabból álló két verset még sosem olvastam, istenem, már könnyezek is.

MENTŐÖV CSM [AZAZ CSINÁLD MAGAD]. Brazil!! Elakadtam egy játékban! De melyikben? És hol? Bááz! Elfelejtettem! Ja! Rájöttem! Majd elküldöm a Lilynek vagy a Birdnek. Csá! ■ P.PETI

Nem! Mégse küldöm el nekik! Megcsináltam! Na légy jó! ■ P.PETI
A fent idézett két kis levélke a príma példája annak, hogy milyen tökéletesen működik adott esetben az MCSM. Ezt a módszert még annyival lehetne finomítani, hogy a segélykérő levelet önmagatoknak írjátok meg, akkor a folyamat kicsit talán még ennél is jobban lerövidül. Kedvesebb lelkületűek válaszolhatnak is a saját levelükre, ami egyébként különösen javasolt is, hiszen amikor megkapjátok a leveletekre a válaszotokat, akkor annak is lehet örülni, hogy milyen kedves emberek vannak, akik foglalkoznak veletek.

SMS FAL. IGYAL SOK SÖRT, MERT KEZD TELE LENNI A LEVROV FELHASZNALHATO ADATOKKAL;)

Én kérek elnézést. NEM! ÉN kérek elnézést.
■ LOVEBIRD
Tévedtem. Lovebird kér elnézést.

Megváltozott az újságotok (Guru; Gamer) lapjainak az illata. A 2000/4 nem is hasonlít a 2003/3-ra. :(
Sürgősen össze fogom hívni a Gamer Újságszag-vizsgáló Bizottságot, intézkedésig kérem türelmedet. Gyanús nekem egy kicsit a Törd, szerintem az ő keze van a dologban, meg egyébként is mindenért ő a felelős. Ha véletlenül nem ő lenne, akkor is ő az.

<Kérdés. Mikori illatát szimatoltad a 2003 /3-as számnak... Tedd ezt is oda, ahol az előző szám volt, hátha nem mi vagyunk a ludasok... Lily> (Hmmm, szerintem az egyiket a konyhában, a másikat a WC-ben olvasta. – a törd.)

Szasz Braz! Mé nincs a gémerhez DVD? Jóvan tom: nincs mindenkinek! De lehet az is, hogy van DVD és CD is. És amúgy akkor vennének DVD-t!
Ebben nem vagyok olyan biztos, de nem is tartom kizártnak. Egyelőre még mindig az a helyzet, hogy olvasóink nagyobb többsége nem rendelkezik DVD-olvasóval, bár kétségtelen tény, hogy arányuk rohamosan csökken. A jövő valóban a DVD lesz - valamikor, de most még picit korai erről beszélni. Azért mindenesetre azt javaslom, hogy aki új gép vásárlásán töri a fejét, CD-olvasót már ne nagyon vegyen, valamint a meglevő és kipurcanófélben levő meghajtókat is DVD-olvasóval pótoljátok.

Tudod mennyit kerestem a @-ot, hogy tudjak neked küldeni? SOKAT! ennyi Maxius
De csak meglett az a kukac! Hurrá! Örüljünk ennek együtt.

Király az újság, főleg a szent levrov. Isten áldja Brazil királyt!
Ámen. (Azt nem tudom, a Törd. miért nem mond nekem sose ilyeneket???) *(Hmmm, Braziliában királyság az államforma? Mert itt a Brazil még csak állatforma. – a törd.) (Ezért a 2 sorosért ÉN KÉREK ELNÉZÉST! – a törd.)*

E HAVI FILOZÓFIAI TÉMÁNK. Csumesz Brazilló! Szóval szerinted félig teli vagy pedig félig üres? Na, erre varrjál gombot! (Vagy ne varrjál, nekem mindegy!) De ha már itt tartunk, akkor szerintem azért próbáld meg! És mindenképpen kérdezd meg valaki véleményét, például törd vagy korr véleményét! Jaja! Na, de azért az újság nem olyan rossz! Pacsi mindenkinek! ■ DÁNIEL TAMÁS
Az említett kérdés elsőre talán egyszerűnek tűnik, pedig bizony mondom én teneked, hogy nem az. Komoly és képzett szakemberek egy ilyen kérdésre adott válaszból le tudnak olyan következtetéseket vonni, hogy a válaszoló pesszimista avagy optimista lelkületű, és nyilván ezen túlmenően is vannak konzekvenciák. Én ezt a problémakört úgy oldom meg, hogy ha félig van akkor teletöltöm, az a biztos, részemről ezzel a témát lezártnak tekintem. Továbbá átadnám a szót Dr. Korr. és Dr. Törd. részére, akik rettenetesen okosak, és különben is sokkal többet kellene nekik itt a levrovban megszólalni, mert a nép őket is akarja. Arról már nem is szólva, hogy így nekem is kevesebbet kell írnom, ugye. *(Szerintem félig teli, mert eredetileg általában valamivel teletöltik az üreset, és nem fordítva – a korr.) (Szerintem attól függ, hogy a félig teli: sárga, vagy a félig üres: piros? – a törd.)*

Cím nyema, de valami jellemzésféle lehetne, ha adnék címet, de nem adok
Cső-csá sirály, Törd a király! **(Néha nem csak én írok hülyeséget, úgy tűnik. Braz)** Azerttet írok, mert meg akarom mondai néktek, hogy király a lap, csak 1 hibája van, hogy nem rakjatok bele-fele a fényképeteket az újságba, de ez biztos azért van, mert nem akarjátok, hogy Csökkenjen a lapotok eladott példányszáma (de azért a Lilyét bérakhatnátok, mert az biztos nem árt).
Nem, nem csak azért van. Engem pl. rettenetesen zavarna a sok rajongói levél, amellyel elárasztanának a rajongók, kedves arcom és dokkmunkás felsőtestem (darukezelő...) olyan elképesztően karizmatikus, és olyan sokkhatást gyakorolna a női olvasókra, hogy ezt nem vállalhatom fel. Ugye megértitek. Így van ezzel a Korr meg a Törd is, Lily nevében nem szeretnék nyilatkozni, pontosabban az első két említett egyorrúak nevében sem, majd megírják ők ide, ha akarják. Esetleg azt lehetne csinálni, hogy egy árnyképet rakunk be, ezt kompromisszumos megoldásként tudom javasolni, jó ötlet nem? *(Nagyon rossz, főleg profilból – a korr.)*

Írok egy rövid jellemzést rólatok:
Brazil: egy lusta segggfej! (Te is jó vagy azért, a tízes skálán a 6-ot megkapod)
Lily: király! Tízes skálán 10,5)
Törd: Egyszerűen tökéletes! (tízes skálán 11)
Korr: nem seggfej csak szöcsög (tízes skálán 5) ***(Na, akkor ezt eddig javítottam, már úgyis belefáradtam – a korr.)***
Toobbre keine Time.
Auffiderzéhen! Üdv: ■ DUKE ALIASZ ADAM SZABÓ Utóirat: 1-Törd ha bele lyavítasz a levelembe leverlek, mint kőműves a vakolatot!!!!!!! 2- Törd te vagy a király és nyugodtan csicsksztathatod a brazilt! (ha nem engedelmeskedik szóljál és megfejelem mint kezdő szöcske a harangvirágot!!!) 3-Kép rólatok!!! Brazil ha sörözik tegyé bele neki sót!!!! Brazil ezt a mondatot ne olvasd el
Csak egy-két gondolat az egyébként igen színvonalas levélkéd utóirataihoz. 1. A Törd? Javítani? Hááááháááááháááááá, a helyesírási nagyszótárt is csak arra használja, hogy ne billegjen otthon a szekrény. A Korr, na ő már más tészta, az még abba is belejavít amibe nem kellene. 2. Csak vigyázzál azzal a lefejeléssel. Fejem, mint a beton. 3. Hagggyatokmá ezzel a képszarsággal, tényleg ennyire mazochisták lennétek? Na, más nincs is, az utolsó két mondatot nem olvastam el, marha nagy szerencséd, mert különben mondanám, hogy lópikulát a kimeneti nyílásodba, de hát így ugye nem mondom, mert szeretlek :)

KÜLVILÁG-AJÁNLÓ. Hali Braz! Csak annyit szeretnék mondani, hogy a számítógép egy szar dolog. Az egész gépmizéria egy bazi 22-es csapdája, kivéve persze azoknak, akik kéthetente vesznek új gépet, mert van rá nafta. De ha én most veszek egy gépet, az fél év múlva szarra sem való lesz. Semmi új nem megy majd rajta. Ha pedig várok, hiába, mert akármilyen gépet is veszek, mindig lesznek olyan játékok, amelyek nem futnak. Cumi. Inkább lemegyek focizni! Mert mikor is volt jobb egy Fifázás a focizásnál a grundon? (Jó, a tolószékeseket tekintsük kivételnek.) Vagy egy paintballozás akármilyen Fps-nél (bár zseton ide is kell...), egy jó kis pókerparti a konyhaasztalon a haverokkal, nem pedig a csaló masina ellen, aki lehet, hogy látja az összes lapunkat? Esetleg egy jó kis városnézés a Trabiból is sokkal élvezetesebb, mint ezerrel tépni egy virtuális Ferrarival. Szóval ennyi. Jó a honlap is, meg a lap is. Csá:
■ <<SZASZA>>
Egyetértek. :)

IGAZSÁGTEVÉS. Figyu, te télleg ilyen hülye vagy, vagy csak tetteted? Szerintem a második, de ha télleg, akkor én nem lennék ilyen büszke rá. A Korr.-t mért nem szidod soha? A Törd.-öt bezzeg fenyegeted általában! Melyiket bírod jobban? Hallgassatok metált! Éljenek a csajok! üdv.: ■ MUSTAINE
Igazad van, jöjjön el az igazság és az egyenjogúság pillanata. Mostantól kezdve nincs különbség, egyaránt utálom a Korrt meg a Tördöt is. *(Azért nem szid, mert fél, hogy kijavítom:) – a korr.)*

Az éljenek a csajok dologról meg az jut az eszembe, hogy tényleg, éljenek, és ez szokott lenni mindig a levrov végén, ez meg itt a vége. Írnék még, de a Lily itt terrorizál engem, hogy fejezzem már be, mit tehetnék. Jók legyetek, és nem elfeledni, hízni, hízni, hízni, csóközön, jövő hónapban újra itt veletek. ■ BRAZIL@IPMA.HU





TOY FAIR

Február végén századik alkalommal rendezték meg a világ legjelentősebb nem-elektronikus játékkiállítását és fesztiválját, az American Toy Fairt. Bár a New York-i show a digitális játékvilágot alig-alig érintette, mégis úgy gondoltuk, érdemes beszámolnunk a buliról, hiszen egyrészt ez az „alig" is éppen elég érdekességgel szolgált, másrészt mi is érdekelhetne egy igazi gamert a külvilágból, ha nem a hagyományos, „analóg" játékok?

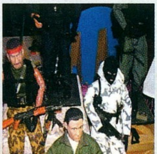
Bár a show nyitónapján embertelen hóesés szabadult rá a városra, több tízezren voltak kíváncsiak a New York-i Javits Centerben megrendezett jubileumi kiállításra, ahol pontosan 12 focipályányi területen harminc országból összesereglett húszezer kiállító mutogatta a termékeit. A buli díszvendégei Buzz Aldrin (a második ember, aki a Holdra lépett), Adam West (az eredeti, '60-as évekbeli Batman-tévésorozat főszereplője) és Robert Varkonyi (póker-világbajnok, a nevéből nem nehéz kitalálni, hogy magyar származású) voltak.

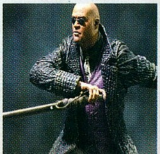
A táblás játékok területén a legnagyobb dobás az Age of Mythology társasjáték-konverziója, a Napoleon, valamint a második világháborús Attack!, amely a hagyományos harci stratégiázás mellett gazdasági, politikai és diplomáciai elemeket is használ. A legérdekesebbnek mégis a számítógépes játékok társasjáték-verzióira specializálódott Eagle Games Civilizationje tűnt. Mint tudjuk, Sid Meier játéka eredetileg egy klasszikus társasjátékon alapul, így most a kör összeért: megszületett a társasjátékból lett számítógépes játékból lett társasjáték. A show innovációs díját a Rubik's Tac Toe nevű szerkentyű nyerte, amely a klasszikus bűvös kocka alapjaira épül, csak 3*3*3 helyett 4*4*4-es felépítésű, a kocka lapjain pedig az amőba-játék X-ei és körei vannak. Állítólag roppant szórakoztató vele 3D-ben amőbázni és a kockát tekergetni. A szerepjátékok és gyűjtögetős kártyák világában továbbra is a „nagy öregek", a harmadik kiadású AD&D és az idén tíz éves Magic the Gathering arattak, utóbbit a Mátrix és a Pokémon hatalmát leváltó japán Yu-Gi-Oh! próbálta kihívás elé állítani, előbbit az örökzöld Star Trek és Gyűrűk Ura-variációk – összességében mindről elmondható, hogy kevés sikerrel.

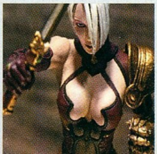
Nem éppen új keletű, de számomra máig érthetetlen sikerű az ún. akciófigurák divathulláma. Biztos ti is láttatok már ilyet: 25-30 centis „babák", amelyek a kedvenc játék-, film-, vagy képregényhősünket ábrázolják meglehetős élethűséggel, ruhájuk is van, esetleg fegyvereik, mozgathatók, meg minden. G.I. Joe egy kicsit igényesebb kiadásban fiataloknak és felnőtteknek. Nos, az idei Toy Fairt szinte ellepték az akciófigurák, a legkeresettebbek az idei év három legnagyobbnak ígérkező filmslágerének (Mátrix, Gyűrűk Ura, Terminator) szereplőit ábrázolták, de voltak bőven miniatűr játékhősök is: Halo, Soul Calibur 2 és persze a Blizzard mindig népszerű Starcraft- és Warcraft-figurái. Ezt valahol még megértem, hiszen az igazi rajongó számára biztos jól mutat a polcon egy mini-Gandalf, egy hydralisk, vagy akár a Master Chief, de végképp értetlenül állok a vadonatúj, elsöprő sikerű, Counter-Strike ihlette akciófigurák előtt. A nép mindenesetre vitte az öltönyös túsz-babákat, a zord terroristákat és az álarcos kommandósokat, mint a cukrot. Bár éppen nem élveznek különösebb mozitámogatást, roppant népszerűek voltak a Batman és James Bond (nem ám az új; a régi Sean Connery és Roger Moore-féle!) figurák, és feltűnően sovány volt az érdeklődés Harry Potter iránt – csak nem leáldozóban a varázslótanonc-csodagyerek szerencsecsillaga...? Mindezek ellenére akciófigura-téren a „XX. század háborús bűnösei" botránysorozat vonzott a legtöbb érdeklődőt: mindennaposak voltak a balhék és demonstrációk az In The Past Toys cég Hitler-, Himmler- és Göring-babákat bemutató standjánál.

A show legérdekesebb új trendjét jelentették a gyűjtögetős kártyajátékok és a Warhammer-féle „ólomkatonás" stratégiai játékok keresztezéséből született gyűjtögetős-cserélgetős miniatúra-staregiák, az idei karácsonyi szezonra mindjárt három is megjelenik: Gyűrűk Ura, D&D, Star Wars és Mage Knight (ez egy ismert stratégiai társasjáték az USA-ban) licencekkel megtámogatva. A hagyományos „kifesthető ólomkatonás" kategóriában továbbra is a Warhammer 40000 a nyerő, de erősnek tűnő konkurenciát kaphatnak a japán Bandai (a Dragonball és az eredeti tamagotchi kitalálói) játékai, a manga Mechwarrior-klón Superior Gundam Defender, valamint a női játékosokat célzó Strawberry Shortcake személyében.

Végül a Toy Fair legnagyobb sztárjairól, akik meglepő módon nem valami új trend képviselői, hanem a ki tudja, hányadik reneszánszukat élő Simpson család voltak. Az amerikai álmot kifigurázó rajzfilmfigurák élete kifogyhatatlan forrást jelent a játékgyártóknak: idén jön a Simpsons gyűjtögetős kártyajáték a Magic the Gathering alkotóitól, egy rakásnyi akciófigura, két társasjáték, az otthoni Simpsons-flipper, és még ki tudja, mi minden: úgy tűnik, az idei év meghozza a Nostradamus által jósolt „sárga veszedelmet", a jellegzetes színű Simpsonék képében. ■ **HANCU**









PROGRAMAJÁNLÓ

MÁRCIUS 31.

Guano Apes koncert, Petőfi Csarnok



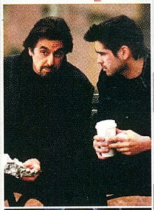
ÁPRILIS 1.

A kincses bolygó - DVD premier

Jim Hawkins átlagos kamasz fiú: kalandra, szabadságra és izgalomra vágyik. Szuperszonikus szolárszörfjén bebarangolja a tiltott bolygókat és a zajos űrkikötőket, miközben messzire vágyik anyja űrhajós-kocsmájától, a Benbow fogadótól. Amikor azonban az igazi kaland kopogtat a fogadó ajtaján, megrémül tőle: ugyanis nyomában vad kalózok érkeznek, akik Billy Bonest és elrejtett kincsét keresik. Jim megtalálja a kincses bolygó térképét, és egy habókos tudós, Doppler professzor társaságában nekivág a végtelen űrnek: igazi kincsvadász-expedícióra indul!

A klasszikus kalandregény (A kincses sziget) modern sci-fi feldolgozása rengeteg humorral, elképesztő animációs technikával és a Stevenson-regényhez hű, kalandos történettel kápráztat el kicsiket és nagyokat egyaránt!





ÁPRILIS 8.

Tomb Raider: Angel of Darkness megjelenés

Egy új Lara Croft egy új generációnak. Reméljük, hogy a Core Designnak végre sikerül kiküszöbölnie a hírnevén esett csorbát, és minden idők legszórakoztatóbb Tomb Raider-epizódját telepíthetjük majd a gépünkre.





ÁPRILIS 10.

Schmidt története (About Schmidt)

Warren Schmidt (Jack Nicholson) egyhangúan csordogáló életébe egyszerre ütnek be a nagy tragédiák. Kezdetnek nyugdíjazzák a munkahelyén, ahol egész életén keresztül dolgozott, és mivel úgy érzi, hogy idő előtt szabadultak meg tőle, meglehetősen rosszul érinti a dolog. Kiderül, hogy egyetlen lánya, Jeannie hozzá akar menni egy balfácánhoz. Mindennek tetejébe 42 évnyi házasság után egyik napról a másikra elveszíti feleségét.

A filmben nyújtott alakításáért Jack Nicholsont a legjobb férfi főszereplő, Kathy Bathest a legjobb női mellékszereplő Oscar-díjára jelölték!





ÁPRILIS 14.

Gothic II megjelenés

ÁPRILIS 15-21.

Divízió I-es jégkorong-világbajnokság - Budapest Sportaréna

Úgy tűnik, hogy a kezdeti nehézségek ellenére végül mégis a Budapest Sportarénában kerül megrendezésre a Divízió I-es jégkorong-világbajnokság. Az biztos, hogy velünk is összefuthattok a Hollandia-Magyarország nyitómérkőzésen. Hajrá Magyarország, hajrá Magyarok!:)

ÁPRILIS 17.

Beavatás mozi premier

ÁPRILIS 23.

Rise of Nations megjelenés

ÁPRILIS 25.

Stratovarius - Elements Tour 2003, Petőfi Csarnok

ÁPRILIS 27-TŐL

Budapesti Nemzetközi Könyvhét - Budapest Kongresszusi Központ

A magyar könyvszakma legnagyobb szabású rendezvénye, a térség egyik legszínvonalasabb szakmai és kulturális fóruma, melyet a Frankfurti Könyvvásárral közösen szerveznek.

ÁPRILIS 29.

Lionheart megjelenés

CHICAGO

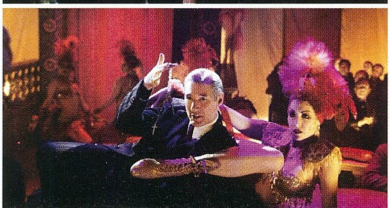
1929. Chicago. Roxie Hart (Renée Zellweger), a tánckar névtelenje mindennél jobban vágyik a rivaldafényre, hogy elmenekülhessen unalmas férje és egyhangú élete elől. Arról ábrándozik, hogy egy napon ő is a revüsztár Velma Kelly (Catherine Zeta-Jones) nyomába léphet, és nem is sejti, álma milyen hamar valóra válik. Velma ugyanis börtönbe kerül kettős gyilkosságért, és nemsokára Roxie is ott találja magát, miután megöli szeretőjét. Védelmét a híres ügyvéd, Billy Flynn (Richard Gere) vállalja el. Ő képviseli Velmát is, és másik kliense után most Roxie esetéből kreál szenzációt, aki így végül mégis elérte, amit akart: sztár lett. Az újságok szalagcímei mind vele foglalkoznak, és Velma nem csekély bosszúságára immár ő az új kedvenc. Ám az okos Miss Kelly tartogat még meglepetést a második felvonásra is...

Forgatókönyv: Bill Condon › **Fényképezte:** Dion Beebe › **Zene:** John Kander, Fred Ebb › **Rendezte:** Rob Marshall › **Szereplők:** Renée Zellweger, Catherine Zeta-Jones, Richard Gere









AZ ALAPTÖRTÉNETTŐL AZ OSCARIG



A Chicago alaptörténetét Maurine Dallas Watkins, a Chicago Tribune törvényszéki tudósítója írta; színdarabjának első változata a szenzáció övezte Cook County tárgyalások nyomán született. Eredetileg a „The Brave Little Woman" címen futott, és az 1926-os bemutatót lelkes beszámolók kísérték. Két filmadaptáció készült belőle: 1927-ben egy némafilm „Chicago" címmel, majd 1942-ben a „Roxie Hart" Ginger Rogers főszereplésével. Bár a szatíra adott helyhez és korhoz kötődik, Watkins meséje a gyilkosságról és a média manipulációjáról egyszerre bizonyult időtlennek és jövőbe látónak.

1975-ben a Broadway jeles művészei, John Kander, Fred Ebb és Bob Fosse vették kézbe ismét a darabot, és musicallé dolgozták át; a főszerepeket pedig a színpad legendás sztárjai, Gwen Verdon és Chita Rivera alakították. A produkció hatalmas sikert aratott a Broadway-n. A történet maradandóságához nem pusztán általános vonatkozásai, hanem a zene és a dalszövegek is hozzájárultak, és tovább gazdagították Watkins darabját.

„Meglep, milyen időtállónak bizonyult ez a kis történet az évek során – mondja Bill Condon forgatókönyvíró. Az eredeti színdarab a cinikus, elméskedő újságírós vígjátékok egész sorát indította útjára. 1975-ben Bob Fosse sötétebb tónust vitt az anyagba, és a korrupt igazságszolgáltatási rendszer az amerikai intézmények hamisságának metaforájává vált. Mint a kor oly sok populáris művére, erre is alapvetően két nagy trauma hatott: Vietnam és a Watergate-botrány. A mű 1996-ban kelt új életre az O.J. Simpson-ügy kapcsán, és a show business-metafora ekkor került igazán fókuszba.

„Ez a darab csupa szórakozás és nagyszerű utazás, de amiről szól, az valójában nagyon is sötét – állítja Rob Marshall rendező. – A hírnév perverzitásáról van szó, és arról, hogy kiket érdemesítünk arra, hogy ünnepeljük őket."

A 4 Golden Globe-díjjal jutalmazott és 13 Oscar-díjra jelölt Chicago a szerelemről, az árulásról, az intrikáról, a barátságról és a versengésről szól. A zene és a tánc fényes parádéja, a valóság és a fantázia világában játszódó látványos történet, mely Roxie sorsát kíséri végig a börtöntől a tárgyalótermen át a színpadig... mindenképpen kötelező darab! ■ **SASA**

DVD

LILO & STITCH – A CSILLAGKUTYA

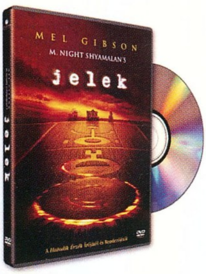


Valahol messze-messze, egy távoli galaxisban egy bogaras tudós genetikus kísérletei során különös, szeretetre alig méltó lényt teremt. A Galaktikus Szövetség persze leleplezi a bűnöst, börtönbe csukja, teremtményét pedig száműzi. A kis izé megszökik, és egy békés, távoli bolygó békés kis szigetén bújik el: Hawaiin. Attól kezdve Hawaii nem békés többé. Lilo, a magányos kislány megtalálja a jövevényt, kóbor kutyának nézi, és örökbe fogadja. Lilo egyedül sem volt a jóság szobra, de most méltó párjára akadt. Az új kutya idomíthatatlannak bizonyul. Amit nem tud felfalni, azt megrágja, ami még neki is túl rossz ízű, azt tönkreteszi. De valami mégis megváltozik benne: még az őrült tudós sem gondolta volna, hogy az új élőlény képes a szeretetre. Márpedig a csillagkutya fokozatosan megszereti új gazdáját. Épp akkor, amikor üldözői a nyomára akadnak, és haza akarják toloncolni...

Rendező: Dean DeBlois, Chris Sanders > **Szereplők:** rajzfilmhősök > **Hang:** magyar, angol, cseh, bolgár szlovák (Dolby Digital 5.1) > **Kép:** 16:9 (2.35:1) > **Felirat:** magyar, angol, cseh, bolgár, szlovák, horvát, szlovén > **Extrák:** Disneypédia: Hawaii - Aloha szigete; Játék: Egy földönkívüli kísérlet; Stich időutazása: Stitch utazása a Disney múltjában; A forgatás „helyszínén" a rendezővel; Dokumentumfilmek: A film képi világa, Hula tanfolyam, A hula animálása; Kimaradt jelenetek; Interjúk; Videoklip

A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba

A JELEK



Különös események zajlanak egy álmos amerikai kisváros közelében az egyik farmon. Valaki hatalmas, kör alakú tisztást vág a kukoricásba. A farm tulajdonosa, a város egykori lelkipásztora szeretne nem törődni a tréfacsinálókkal, de azok visszatérnek, és a földeken újabb és újabb gabonakörök jelennek meg. A ház lakói egyre jobban félnek; a titokzatos, kísérteties jelek pedig szaporodnak. Talán tényleg nekik van igazuk, nem Graham tiszteletesnek. Talán mégsem emberkéz műve ez az egész. A kutyák megvesznek, a friss víz megposhad, a városka lakói menekülnek, és az egyetlen férfi, aki eddig képes volt megőrizni a józan eszét, maga is kénytelen egyre komolyabban venni a körülötte zajló eseményeket. Hiszen lehet, hogy nemsokára a gyerekei életéért kell küzdenie. Csak azt nem tudja, kivel...

Rendező: M. Night Shyamalan > **Szereplők:** Mel Gibson, Joaquin Phoenix, Rory Culkin, Abigail Breslin > **Hang:** magyar, angol, cseh, török (Dolby Digital 5.1) > **Kép:** 16:9 (2.35:1) > **Felirat:** magyar, angol, lengyel, cseh, héber, görög, bolgár, török, szlovák, szlovén, horvát > **Extrák:** Keresés a jelek után –dokumentumfilm-; A jelek megrajzolása; Így készült a film; A film effektjei; Jelek: a zene; Teljes körök; Kimaradt jelenetek; Sztoribordok; A rendező első „idegenes"

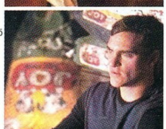
A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba











A POKOLBÓL (2DVD)

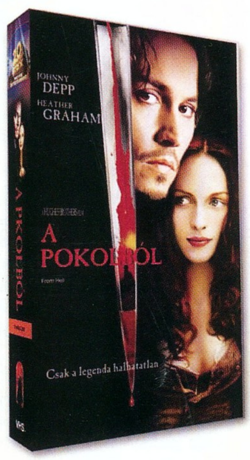
London külvárosaira félelem és sötétség veti árnyékát. 1888 őszén járunk, amikor egy titokzatos férfi, a modern történelem egyik leghírhedtebb sorozatgyilkosa tíz hét alatt öt szörnyű, rituális gyilkossággal sokkolta a polgárokat. A városon eluralkodó hisztérikus légkörben számos szóbeszéd kapott lábra, az emberek rémülettel és gyanakvással tekintettek egymásra. Az éppen megszülető bulvársajtó Hasfelmetsző Jack nevétől volt hangos, és ennek révén hamarosan az egész világ megismerte a rejtélyes alakot. Soha nem sikerült kézre keríteni...

Abberline felügyelő, a Scotland Yard magányos nyomozója azonban a rém nyomába ered. A különös rendőrről azt beszélik, sikereit az álmainak köszönheti...

Ezúttal azonban olyan akadályba ütközik, amelyet ő sem láthatott előre: beleszeret a nőbe, akiről pontosan tudja, hogy ő lesz a hasfelmetsző következő áldozata... ■ **SASA**

Rendező: Albert Hughes, Allen Hughes > **Szereplők:** Johnny Depp, Heather Graham, Ian Holm, Robbie Coltrane, Ian Richardson > **Hang:** angol (Dolby Digital 5.1) > **Kép:** 16:9 (2.35:1) > **Felirat:** magyar, angol, horvát, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd, török > **Extrák:** Audiókommentár a rendezőkkel; 24 Kimaradt jelenet; Színfalak mögött a rendezőkkel; HBO werkfilm; Rövidfilm a díszletekről; Séta a tetthelyeken - a rendezőkkel a díszletek között; A pokolból - az eredeti képregény és a film összehasonlítása; Rövidfilm az abszintról; Dokumentumfilm az igazi hasfelmetszőről; Képgaléria a forgatásról

A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba



KÖNYV

JULIET E. MCKENNA: FORGANDÓ SZERENCSE

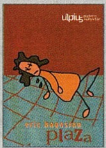


Einarinn legendájának harmadik kötetében Livak (ezúttal D'Olbriot herceg képviseletében) és Usara (most is az Ősmágus nevében) útra kelnek, hogy minél többet megtudjanak az ősi éteri mágiáról. Kettecskén a túra igen veszélyes lenne, ezért útközben "begyűjtik" Livak két barátját, akik legalább annyira szórakoztató figurák, mint ő maga.

Útjuk során a kis csapat tagjai sokféle emberrel találkoznak és beszélgetnek, rengeteg fontos és kevésbé fontos információt (mi több, egy értékes túszt is) szereznek, számtalan különös helyzetbe kerülnek (pl. majdnem háborús hősök lesznek), ám úgy tűnik, a rúnák valamilyen csoda folytán ezúttal is nekik kedveznek.

Beholder Kiadó (2003)

ERIC BOGOSIAN: PLAZA



Egy drogos anyagyilkos és ámokfutó, aki néhány óra leforgása alatt megöl kilenc embert, és felgyújtja a plázát; egy rendszeresen maszturbáló családapa, akit kukkoláson kapnak a biztonságiak, és átadják a rendőröknek; egy unatkozó családanya, aki egy plázabeli próbafülkében mutogatja magát, majd lefekszik egy céltalanul tébláboló tizenéves fiúval, aki egyébként önmagát és az élet értelmét keresi; egy unatkozó tizenévesekből álló csapat, akik a plázában és körülötte lézengenek; egy nagydarab fekete biztonsági őr, aki korábbi bűneiért akar vezekelni, és egy, a társadalmi elidegenedésről és emberi drámákról szóló apokaliptikus történet – röviden ez a "Plaza".

Ulpius-ház Könyvkiadó (2002)

K. B. ROTTRING: HERI KÓKLER ÉS A BŰZ SERLEGE

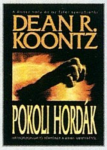


Megawatt Voltmárvolt (alias Netuddki) nagyon rossz bőrben volt, amikor a történet elején hűséges segítőjével, Cickafarkkal beszélgetett. Bezzeg legfőbb ellensége, Heri Kókler sokkal jobban érezte magát. Miután szerető családját bezárta a spájzba, átruccant a Ribizly családhoz, hogy velük együtt nézhesse meg a világ legnagyobb kavicslabda-mérkőzését. Persze a meccs végén volt egy kis botrány, de erről majd máskor.

Most inkább arról, hogy Herinek ismét, ezúttal negyedik alkalommal kellett megküzdenie a világ leggonoszabb fekete mágusával. Persze akarata ellenére, de ez senkit nem érdekel. Az viszont igen, hogy mi zajlik a Nagy Pupák Kupán.

E.M.K. Kft. (2002)

DEAN R. KOONTZ: POKOLI HORDÁK

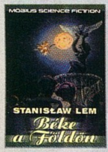


New Yorkban különös gyilkosságok borzolják a nyomozók kedélyeit. Azt nagyon gyorsan megállapítják, hogy az áldozatok (a személyük az alvilág egyik családjához kapcsolható) testén talált nyomok nem fegyvertől származnak, inkább olyanok, mintha kis testű ragadozók harapdálták volna halálra őket. Időközben az egyik nyomozó, Jack kislánya is fura dolgokat tapasztal, először otthon, majd az iskolában, sőt, egyre erősebben érzi, hogy az ezüstösen izzó szemek tulajdonosai az életükre törnek.

Még jó, hogy társa rosszallása ellenére Jack elkezd hinni a természetfölötti erők létezésében. Ha nem tenné, talán soha nem lennének képesek megállítani a pokoli hordákat.

Animus Kiadó (2003)

STANISLAW LEM: BÉKE A FÖLDÖN

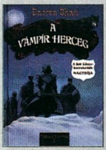


Ha már a valóságban oly messzire vagyunk tőle, legalább elméleti szinten játszadozzunk el a világbéke gondolatával. Nincs többé sorkötelezettség, ordibáló altisztek, fontoskodó parancsnokok, véres diktátorok. Velük együtt eltűnnének az égről a karcsú és hihetetlenül sok oxigént fogyasztó vadászgépek, az összetett légvédelmi rendszerek, sőt, érdeklődés hiányában az összes fegyvergyár bezárna.

Ám az ember esendő, így megsemmisítés helyett csupán leszereli, és a Holdra száműzi a fegyvereket, amelyek békés magányukban fejleszteni kezdik saját magukat. Ez persze zavarja az embereket, így felküldenek valakit, hogy ugyan, nézzen már utána, mi folyik a Holdon.

N&N Könyvkiadó (2003)

DARREN SHAN: A VÁMPÍR HERCEG



Immár a hatodik alkalommal lapozhatjuk fel az ifjú félvámpír kalandjait, aki éppen egy földalatti folyóban fuldokolva hánykolódik, közben pedig igyekszik minél messzebb kerülni a sikertelen próbáktól és az ezzel együtt járó halálos ítélettől.

Ám hiába a csodával határos megmenekülés és a szerencsés találkozás a korábban megismert farkasokkal, Darren jól fejlett lelkiismerete miatt képtelen örökre maga mögött hagyni a Vámpírok Hegyét. Hiszen egyrészt ott vannak ismerősei, barátai, akiktől – az áruló Kurda unszolására – búcsú nélkül távozott, másrészt pedig muszáj figyelmeztetnie a gyanútlan vámpírokat, hogy a vérszipolyok megsemmisítő támadásra készülnek.

Móra Könyvkiadó (2003)

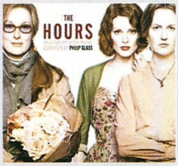
ZENE

MASSIVE ATTACK: 100TH WINDOW



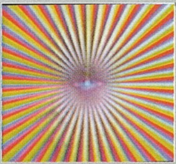
Az 1998-as – és zseniális – Mezzanine óta vártunk arra, hogy a Massive Attack új albummal rukkoljon elő – persze, ennyi idő alatt történt egy s más a trió háza táján. Mindenekelőtt az, hogy triónak már semmiképpen nem nevezhetjük a formációt, hiszen ketten elhagyták a csapatot, csak az olasz származású Robert Del Naja (3D) irányította a negyedik album, a 100th Window készítését (természetesen rengeteg vendég, mindenekelőtt Neil Davidge társszerző közreműködésével). 3D-nek köszönhettük, hogy a Massive Attack dubos, triphopos zenei világa a Mezzanine-ben erősen a dark rock felé fordult, ezért nem meglepő, hogy a 100th Window is leginkább ehhez az albumhoz áll a közel. Sajnos azonban ez a lemez nem áll össze annyira, mint elődje. A gyakran egészen keleties hangulatú gitármotívumok és alapok kissé erőtlenek, a talán túl sokszor politizáló dalszövegek helyenként demagógok, a számok pedig néha már-már unalomba fúlóan hosszúak. A két vendéghang, Sinéad O'Connor és a korábbi albumokról már ismerős Horace Andy valamelyest menti a helyzetet, de 3D – akitől eddig csak rappelő betéteket hallhattunk – dallamos erőlködése nem az igazi. Kis dolgok ezek, de emiatt nincs meg a 100th Window-ban az a szuggesztivitás, ami a Mezzanine-ra annyira jellemző volt: érezni nagyon a két kivált tag hiányát. Ettől függetlenül az új album jó, hallgatható lemez, de nem lesz belőle klasszikus, hamar el fogjuk felejteni.

THE HOURS FILMZENE



Philip Glass komponista már otthonosan mozog a filmzenék világában, hiszen amellett, hogy olyan alkotásokhoz írt zenét, mint a Kundun vagy a Prospero könyvei, Godfrey Reggio rendező egy teljes meditatív filmtrilógiát (Koyaanisqatsi, Powaqqatsi, Naqoyqatsi) is készített a művész zenéjéhez igazítva. Most a The Hours (Az órák) című, több kategóriában is Oscar-esélyes drámában csendülnek fel a Glass-dallamok igen nagymértékben hozzájárulva a film katartikus hatásához (nem csoda, hogy Glass úr is kapott egy jelölést). A Virgina Woolf írónő (Nicole Kidman), egy '50-es évekbeli háziasszony (Julianne Moore) és egy ma élő leszbikus szerkesztő (Meryl Streep) összefonódó sorsát bemutató mozihoz elképzelni sem lehet jobbat Glass minimalista kompozícióinál. Michael Riesman értő kezei alatt egyetlen zongora kíséri végig a filmben a nők egy-egy sorsfordító napját, hol magányosan, hol csak háttérbe szorítva egy csellót vagy egy egész nagyzenekart. Ideges moll-futamok vissza-visszatérő motívumai teremtik meg Az órák feszültségét, és folyamatosan szinten tartják azt, még a látszólag idilli jelenetekben is, egyesekben pedig érdekes kontrasztot képez kép és hang között (pl. a filmbéli halott kismadárhoz társított madártrilla-szerű dallam). A filmzene azonban képek nélkül is üt: elgondolkodtató és kifejezetten depresszív. Nem az a korong, amit betennék háttérzenének valamilyen házimunkához – annál sokkal értékesebb alkotás, teljes embert igényel.

NEO: LO-TECH MAN, HI-TECH WORLD



Szerencsére kis hazánkban egyre több zenekarról mondhatjuk el, hogy munkáik nem csak itthon, hanem külföldön is megállnák a helyüket. E kivételes csaptok közé tartozik a NEO is, akik a három évvel ezelőtt készült fantasztikus Elektrogaram c. stúdióalbumuk után új nagylemezzel jelentkeztek, mely az ember és a technika viszonyát hivatott feldolgozni. A tavaly nyáron az amerikai MTV-n is többször sugárzott Diskhead videoklipből egyértelműen látszott, hogy a Moldvai Márk, Milkovics Mátyás és Szűcs Krisztián (ő egyébként a Heaven Street Seven énekese) alkotta trió némileg új, ám minden elemében professzionális hangzásvilággal állnak elő. A lo-tech man, hi-tech world című album sokkal egységesebb egésznekként tekinthető, melyben a NEO-tól eddig megszokott, főként instrumentális alapokon nyugvó számoktól eltérően jóval nagyobb szerep jutott az énekes daloknak, melyek a NEO- hagyományoknak köszönhetően kizárólag angolul szólnak, hiszen a zenekar nem titkoltan évek óta nyitni szeretne Európába. A lemez igazi unikumát azonban számomra nem a hi-tech és a lo-tech világ kapcsolatáról szóló darabok, hanem a Sztravinszkij alapokon nyugvó Renard c. szám jelentette, melyben a különböző zenei világok és egy szoprán operaénekesnő, Keszei Bori hangja állít emléket a nagyszerű orosz zeneszerzőnek.

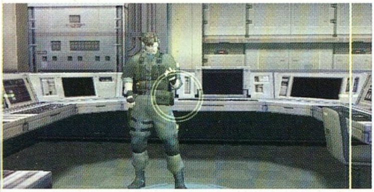
Fontos megjegyezni, hogy március 28-án a Petőfi Csarnokban egy gitárosokkal és egy, dobossal kiegészült, öttagú NEOeo lép a színpadra, hogy a tőlük megszokott igényes háttérvetítéssel körítve bemutassák az utóbbi évek legkiválóbb magyar nagylemezét. ■ **STÖKI**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

ENCLAVE



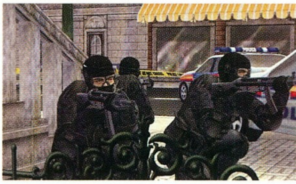
Ez a remek fantasy-akciójáték Xboxon már nyár végén megjelent, nekünk, PC-seknek egészen mostanáig várnunk kellett. Hihetetlen grafikájával messze kitűnik az átlagból, és ha hinni lehet a híreknek, akkor a játékmenettel sem lesznek gondok. 25 különböző szinten kell keresztülverekednünk magunkat 12 különböző karakterrel. A választható karakterek száma kezdetben meglehetősen korlátozott, az új, érdekes harcosokat és mágusokat csak bizonyos feladatok teljesítése után varázsolhatjuk elő.



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Úgy tűnik, a következő hónap a konzolátiratoké lesz, hiszen az Enclave mellett a Metal Gear Solid folytatása is debütál a PC-s játékok között. A Substance tulajdonképpen a PS2-n hatalmas sikert elért Sons of Liberty kibővített változata. A Substance egyik legjelentősebb újítása a közel 500 VR küldetés behozatala. Ezekben a missziókban gyakorolhatjuk a lopakodást, az ellenfelek semlegesítését és az FPS módot. Ez a játék lesz a következő szám egyik legnagyobb durranása, semmiképpen se hagyjátok ki.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD



A Raven Shield hű maradt a sorozat alapelveihez, a fejlesztők az eszetlen hentelés helyett a felderítésre és a gondos előkészítésre helyezték a fő hangsúlyt. Egyáltalán nem mindegy, hogy melyik feladatra melyik kommandóst alkalmazzuk, a megfelelően összeállított csapat felér egy fél győzelemmel. A sorozat grafikailag is sokat javult a Rogue Spear óta, a képeket elnézve bátran kijelenthetjük, hogy a grafikusoknak nincs okuk szégyenkezni. A mostani CD-n ki is próbálhatjátok az új demót.



DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

A Novalogic Delta Force-sorozata nem aratott osztatlan sikert, és ebben igencsak ludas volt az elavult Voxel technológiára épülő grafikus motorjuk. A '93-as szomáliai eseményeket feldolgozó Black Hawk Down azonban változtatni kíván ezen az áldatlan állapoton, a sorozat legújabb darabja már egészen jól néz ki, bár az új 3D-s motorok mellett még így sem rúghat labdába.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

MESSIAH



Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Shiny Entertainment

Baljós idők járnak a Földön. A Sátán alaposan megkavarta itt lenn a kondért, a bűnözés, a korrupció és az erőszak már a bolygó létét fenyegeti. Az égiek megelégelték a kavarást, és elküldték a Világegyetem szabadügynökét, hogy csináljon végre rendet. Az adminisztrációba azonban valami hiba csúszhatott, hiszen az isteni hatalommal bíró, lángoló pallosú arkangyal helyett Bob érkezett meg a földre, aki göndör fürtjeivel, bájos gyermekarcával és hófehér pelenkájával alaposan elüt a környezetétől. Angyali hatalma kimerül korlátozott repülési képességében és abban, hogy képes a földlakók bőrébe bújva elvegyülni a tömegben. A Shiny harmadik nézetben játszódó akciójátéka két és fél évvel ezelőtt jelent meg, de még ma is meglehetősen jól néz ki, ráadásul a mai hardverek mellett nem lesz gond a sebességgel sem.

Gépigény: Pentium/AMD 233MHz, 64 MB RAM, 800 MB HDD, 3D gyorsító

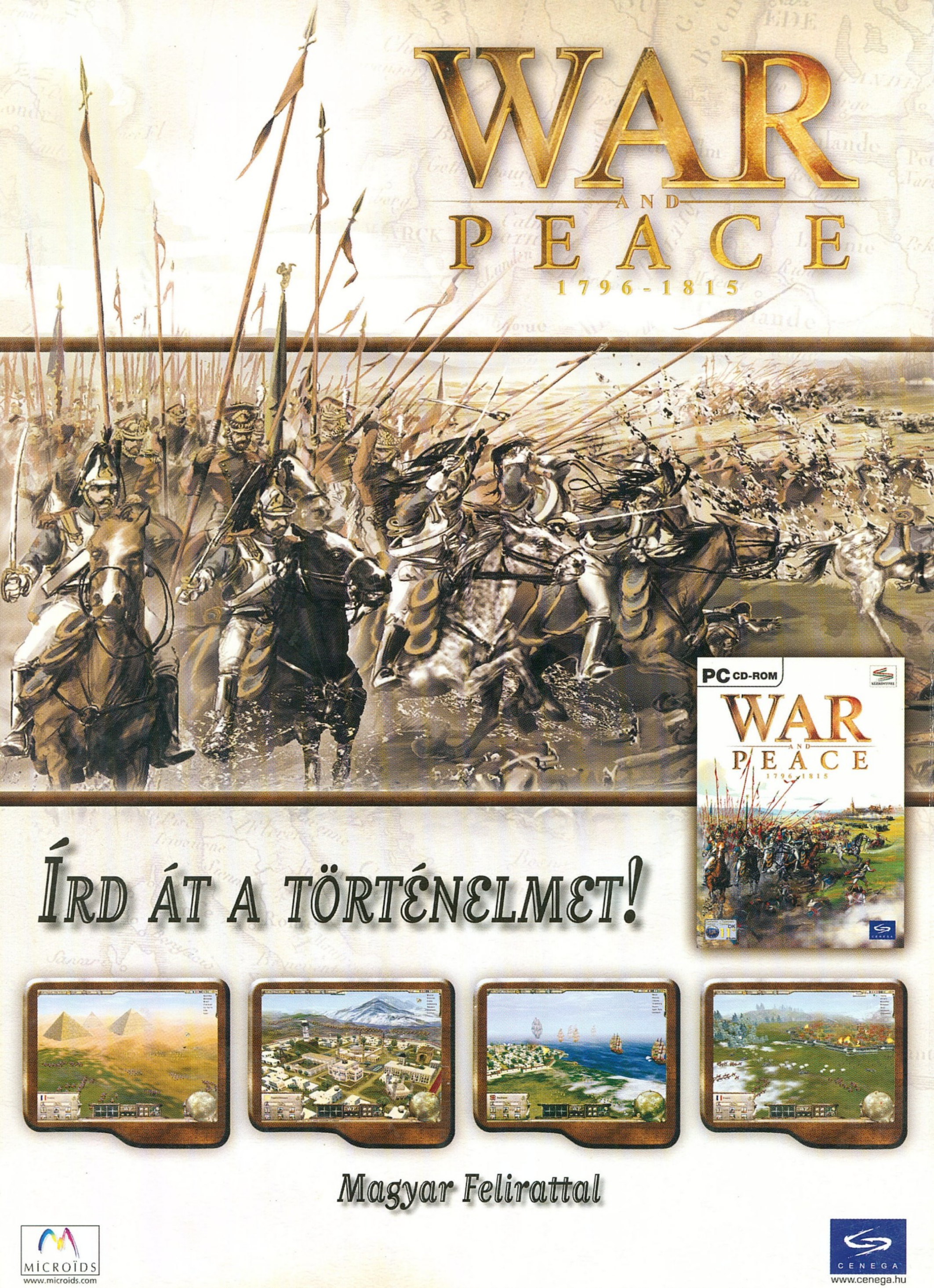
A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. ÁPRILIS 25-ÉN JELENIK MEG!

KÖVETKEZŐ HAVI TELJES JÁTÉKUNK...



GAMER magazin

magazinunk értékelése 2000/6 hónapban **81%**


WAR
AND
PEACE
1796-1815
PC CD-ROM
ÍRD ÁT A TÖRTÉNELMET!
Magyar Felirattal
MICROÏDS
www.microids.com
CENEGA
www.cenega.hu